

Universidad Andina Simón Bolívar

Sede Ecuador

Área de Letras y Estudios Culturales

Programa de Maestría en Estudios de la Cultura

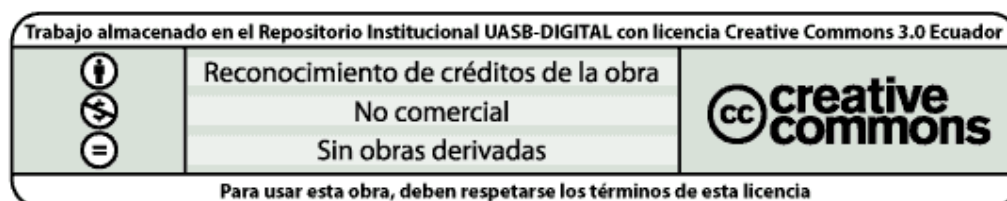
Mención en Artes y Estudios Visuales

**La representación de las jerarquías sociales en el humor
gráfico latinoamericano. Estudio de la historieta *Los
Supermachos*, de Rius**

Autor: Agustín Butti Pereyra

Director: Miguel Hernán Aillón Valverde

Quito, 2016



CLAUSULA DE CESION DE DERECHO DE PUBLICACIÓN DE TESIS/MONOGRAFÍA

Yo, Agustín Butti Pereyra, autor de la tesis intitulada “La representación de las jerarquías sociales en el humor gráfico latinoamericano. Estudio de la historieta *Los Supermachos*, de Rius”, mediante el presente documento dejo constancia de que la obra es de mi exclusiva autoría y producción, que la he elaborado para cumplir con uno de los requisitos previos para la obtención del título de Magíster en Estudios de la Cultura con Mención en Artes y Estudios Visuales, en la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador.

1. Cedo a la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, los derechos exclusivos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, durante 36 meses a partir de mi graduación, pudiendo por lo tanto la Universidad, utilizar y usar esta obra por cualquier medio conocido o por conocer, siempre y cuando no se haga para obtener beneficio económico. Esta autorización incluye la reproducción total o parcial en los formatos virtual, electrónico, digital, óptico, como usos en red local y en internet.

2. Declaro que en caso de presentarse cualquier reclamación de parte de terceros respecto de los derechos de autor de la obra antes referida, yo asumiré toda la responsabilidad frente a terceros y a la Universidad.

3. En esta fecha entrego a la Secretaría General, el ejemplar respectivo y sus anexos en formato impreso y digital o electrónico.

26 de agosto de 2016

Agustín Butti Pereyra

Universidad Andina Simón Bolívar
Sede Ecuador

Área de Letras

Maestría en Estudios de la Cultura
Mención Artes y Estudios Visuales

La representación de las jerarquías sociales en el humor gráfico latinoamericano.
Estudio de la historieta *Los Supermachos*, de Rius

Autor: Agustín Butti Pereyra
Director: Miguel Hernán Aillón Valverde

Quito, 2016

Resumen

La presente tesis estudia la representación gráfica de las jerarquías sociales en la historieta mexicana *Los Supermachos*, de Rius. El objetivo de la investigación es analizar las características visuales, la gramática y los sentidos que configuran el funcionamiento de dicha representación, desde el humor de la historieta.

Centrado en este enfoque, el estudio se plantea como una investigación preliminar en torno a un fenómeno de múltiples aristas en el campo de la comunicación y el diseño. A través del estudio de las técnicas del lenguaje gráfico de la historieta, como signos ideológicos, el trabajo explora el estatuto político del cómic y los significados que trascienden el espacio donde se produjo originalmente la obra. En este sentido, se postula a *Los Supermachos* como una propuesta de humor gráfico de corte latinoamericano, que puede ser leído desde cualquier país de la región, con el consiguiente aporte al desarrollo del pensamiento crítico regional.

De aquí que la investigación concluya en una lectura de *Los Supermachos* como una historieta cuyo discurso es productor de significados críticos que problematizan el valor semiótico del signo, y que enuncia una propuesta política que cuestiona las estructuras que regulan la desigualdad social. De este modo, se proponen aproximaciones analíticas que valorizan la construcción de una épica popular a través de las aventuras y hazañas de sus héroes.

Por todo esto, desde la utilización de categorías de estudio y de lectura que se enmarcan en campos interdisciplinarios de la semiótica, el análisis del discurso, la sociología del arte o los estudios culturales, el resultado de la investigación es una apuesta por la función crítica y pacífica que la risa y el humor ejercen sobre los conflictos sociales y políticos, realzando la función integradora y regeneradora que lo cómico opera en las sociedades latinoamericanas.

Palabras clave: historieta; jerarquías sociales; representación; humor; Rius.

Del más humilde propósito literario, la parodia, surge – ¡qué ironía!– la obra más original de todas las literaturas.

Antonio Machado (*Juan de Mairena*)

Tabla de contenido

Introducción.....	10
-------------------	----

Capítulo primero: Conceptos analíticos fundamentales

1.1. El proceso de representación.....	19
1.2. La práctica ideológica.....	20
1.3. El humor, la cultura popular y lo cómico.....	23
1.4. El diseño de <i>Los Supermachos</i> : características generales, historia y contexto.....	30
1.4.1. Fundamentos preliminares.....	30
1.4.2. Hitos clave de la historia del cómic en Latinoamérica y Occidente.....	32
1.4.3. El cómic USA como paradigma de ideología política hegemónica y referencia de diferenciación de <i>Los Supermachos</i> como tendencia crítica contrahegemónica.....	36
1.4.4. El lenguaje del cómic en el contexto de la comunicación.....	41
1.4.5. El diseño del humor en relación a la política y lo social.....	42
1.4.6. ¿Cómic de autor o autoría social?.....	47
1.5. La estratificación social y estructural de San Garabato.....	48

Capítulo segundo: Estudio de la historieta

2.1. Categorías de lectura.....	59
2.2. El lenguaje de <i>Los Supermachos</i> . Características y dispositivos de funcionamiento.....	60
2.2.1. El dibujo y su signo gráfico privilegiado: la línea.....	61
2.2.2. La caricatura: entre la comedia y el drama.....	65
2.2.3. Perspectiva.....	69
2.2.4. El encuadre y sus factores determinantes.....	72
2.2.5. La dimensión gráfica como principio aglutinante de las dimensiones espaciales y temporales.....	76

2.2.6. La estructura narrativa y la interacción de los relatos gráfico y verbal.....	84
2.2.7. La estereotipización y la preceptualización de la expresión gestual y verbal como edificadores de una épica popular.....	89
2.2.8. Los personajes.....	92
2.2.8.1. La dimensión típica y simbólica de los personajes.....	94
2.2.8.2. La dimensión mítica de los personajes.....	97
2.2.9. El montaje como eje sintagmático de la narración y principio articulador de las relaciones espaciales y temporales.....	99
Conclusiones.....	103
Lista de referencias.....	107
Anexo.....	110

Índice de láminas

Lámina 1.....	22
Lámina 2.....	24
Lámina 3.....	26
Lámina 4.....	27
Lámina 5.....	28
Lámina 6.....	30
Lámina 7.....	35
Lámina 8.....	44
Lámina 9.....	45
Lámina 10.....	51
Lámina 11.....	51
Lámina 12.....	52
Lámina 13.....	52
Lámina 14.....	53
Lámina 15.....	54
Lámina 16.....	56
Lámina 17.....	56
Lámina 18.....	57
Lámina 19.....	57
Lámina 20.....	58
Lámina 21.....	63
Lámina 22.....	64
Lámina 23.....	64
Lámina 24.....	64
Lámina 25.....	64
Lámina 26.....	66
Lámina 27.....	67
Lámina 28.....	67
Lámina 29.....	67
Lámina 30.....	68
Lámina 31.....	68
Lámina 32	70
Lámina 33	75

Lámina 34	75
Lámina 35	77
Lámina 36	79
Lámina 37	79
Lámina 38	79
Lámina 39	79
Lámina 40	79
Lámina 41	80
Lámina 42	80
Lámina 43	81
Lámina 44	81
Lámina 45	83
Lámina 46	83
Lámina 47	83
Lámina 48	84
Lámina 49	84
Lámina 50	86
Lámina 51	88
Lámina 52	88
Lámina 53	90
Lámina 54	91
Lámina 55	93
Lámina 56	93
Lámina 57	96
Lámina 58	101
Lámina 59	101

Introducción

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la representación de las jerarquías sociales en el humor gráfico latinoamericano, a través del estudio de la historieta *Los Supermachos de San Garabato*.¹

El cómic narra la vida cotidiana y las relaciones sociales de los habitantes de un ficticio pueblo rural de la sierra central mexicana, cuyos personajes representan arquetipos y estereotipos de los habitantes del campo y la provincia, que reflejan cualidades y roles reconocibles en muchas regiones latinoamericanas con estructuras sociales semejantes. La construcción de la representación de las jerarquías sociales que plantea *Los Supermachos*, se constituye en expresión de conflictos originados en complejas relaciones de poder sostenidas por desigualdades sociales estructuralmente determinadas por la economía y la cultura, vinculadas a diversos factores: la estratificación por clase, etnia, género y edad.

El presente estudio asume la estrategia de centrar el análisis de las jerarquías sociales en la estratificación por clase, con el fin de profundizar y abrir camino a la investigación, sabiendo que esta categoría está imbricada a otras y sin pretender agotar allí el objeto de estudio. Inevitablemente el tema de la etnia, el género y la edad surgirán a cada paso, pero será de modo tangencial a nuestro eje.

En este sentido, nuestra investigación indaga las características visuales, la gramática y los sentidos que configuran el funcionamiento de la representación gráfica de las jerarquías sociales en el humor de *Los Supermachos*.

La hipótesis que guía nuestro trabajo es que el estudio discursivo de *Los Supermachos* dará cuenta de la actualidad política del cómic y que coloca a la historieta en el marco general de una representación de las características sociales latinoamericanas. Por ello afirmamos que el modelo social jerarquizado que establece el humor de Rius, se repite en otros casos a nivel continental.²

¹ En adelante, sólo *Los Supermachos*.

² Tal es el caso del humor de “Mafalda” en Argentina, protagonizada por una familia perteneciente a un estrato inferior de la amplia clase media urbana de Buenos Aires, que señala explícitamente al igual que *Los Supermachos*, los conflictos de clase, género, edad y etnia.

Además, pensamos que la historieta, como dispositivo cultural de reflexión sociopolítica no ha perdido vigencia, porque las problemáticas que mueven al chiste y a la reflexión del lector, están presentes en su imaginario cotidiano de modo tal que en la actualidad cualquier lector diestro en humor gráfico puede acceder a los significados del cómic desde cualquier país de la región.

La perspectiva metodológica que guía la investigación es el análisis de contenidos en base a un enfoque teórico que aborda la historieta como un lenguaje y un discurso específico dentro del ámbito general de la comunicación. Con este fin, en los capítulos uno y dos desarrollaremos categorías de análisis que se enmarcan en los campos de la semiótica, el análisis del discurso, en conceptos sociológicos del arte y en la estética de la historieta. En tal sentido, nuestra propuesta desarrolla un ensayo interpretativo que apunte a estudiar las estructuras simbólicas del objeto, desde la perspectiva interdisciplinaria de los estudios culturales.

Nuestro material de estudio es el libro de historietas *Mis Supermachos* (Rius, 2005) que aglutina doce números o revistas de la historieta Los Supermachos, que Rius valoriza como las versiones auténticas y originales sin las modificaciones que la editorial disponía para su publicación (2005, 7-12). También hay que señalar que en esta edición las historietas están impresas en blanco y negro, mientras que en sus ediciones iniciales fueron coloreadas mecánicamente en imprenta.

El estudio posee el carácter de una investigación preliminar en torno a un fenómeno de múltiples aristas, que aparecen vinculadas al objeto que hemos procurado recortar y circunscribir. Creemos que una cabal comprensión requiere un abordaje multidisciplinario que excede los linderos de nuestro estudio.

Si bien muchos temas o aristas de nuestro objeto son tratados tangencialmente con el fin de avanzar en el proyecto, hemos dejado deliberadamente fuera de nuestra reflexión mucho de lo que intuimos al acercarnos por primera vez al objeto de estudio: el examen minucioso de los sentidos que se desprenden de las lecturas posibles a que da lugar el relato, el estudio de las audiencias y del cómic como producto mediático de la historia cultural, la profundización en los modos y los contextos de producción y consumo de la historieta, la incidencia en la cultura de masas, etc. Conscientes de estas exclusiones, creemos que el estudio de Los Supermachos, desde las mencionadas

lecturas críticas, enriquecería aún más el trabajo, pero excedería con mucho los formatos y objetivos delineados para el presente proyecto.

I. Nociones generales en torno a Rius y Los Supermachos

El primer número de Los Supermachos apareció en junio de 1965 en la ciudad de México. El creador de la idea original es el humorista gráfico Eduardo del Río García,³ más conocido por su seudónimo Rius. La publicación de la historieta alcanzó los 100 números durante un período de once años.

El origen de Los Supermachos se remonta a una noche de abril de 1965, cuando según Rius, Rafael Viadana, un caricaturista y colega, le propone que les hiciera una historieta para la recién creada editorial Meridiano:

—Pero lo único malo es que yo nunca he hecho historietas...

—Pues haz un intento. Yo creo que sí puedes, inténtalo... Ten mi teléfono. Ahí me hablas cuando tengas algo.

—¿Una historieta? ¿Y de qué diablos?

—No sé, a ver de qué se te ocurre. ¿Por qué no haces algo de rancheros, de gente del campo? Tú eres de provincia, ¿no?

—Pos sí, pero salí de Michoacán desde los 2 años, mano...

—Pos piénsale. Ahí nos vemos pues, me hablas...

Me pasé varios días piense y piense, viendo historietas de todos colores y sabores, tratando de encontrar alguna que me pudiera servir de modelo para mi pésimo dibujo. Leí todo lo que se hacía en México [...], y como a los 15 días ya tenía un boceto mental de la historieta que quería hacer.

Se llamaría “LOS SUPERMACHOS DE SAN GARABATO” y se desarrollaría en un pueblito, que yo ubicaba en el centro de la República, con sus habitantes como personajes. (2005, 8)

³ Eduardo Humberto del Río García nació en Zamora, Michoacán (México) en 1934. Caricaturista, historietista y escritor, publicó bajo el seudónimo Rius. Su primer gran éxito editorial fue Los Supermachos, donde combinó humor y política. Luego y hasta la actualidad, produjo series de libros que trascendieron las fronteras mexicanas. En ellos desarrolló de modo didáctico, humorístico y crítico, una gran diversidad de temas: historia, política, sexo, religión, filosofía, biografías, salud, etc. En la Argentina por ejemplo, durante las décadas del ochenta y noventa circularon masivamente en los kioscos de diarios y revistas en las grandes urbes, ejemplares de “Marx para principiantes”, “El diablo se llama Trotsky”, “Manual del perfecto ateo”, entre otros.

Fue una larga temporada de éxito (1965-1975) para una historieta politizada y crítica; se produjo de principio a fin en medio de un difícil ambiente editorial que sometía la historieta a la censura, a causa de las presiones oficiales para atenuar las invectivas contra el gobierno. En este contexto, en la experiencia de las repúblicas latinoamericanas, la relación entre el humor gráfico y la política registra una historia de conflictos y tensiones que han sido y son parte de la violencia política y la lucha por el poder. Historietas y caricaturas son parte del ámbito más general de la comunicación, espacio simbólico en el que las carreras políticas se desarrollan, crecen o se derrumban. De tal modo que las autoridades políticas procuran evitar las críticas que les lanza el humor gráfico y para ello utilizan el poder del que disponen: prohibiciones, censura, “recomendaciones” y represalias diversas.

Siguiendo con Los Supermachos, cuenta Rius que el editor “[...] poco a poco fue estableciendo una censura de los ‘globos’ conflictivos sin avisarme: yo me enteraba de los cambios en los diálogos sólo cuando leía la historieta ya impresa” (2005, 10). Y más adelante, el mismo Rius agrega:

Ya para entonces habíamos llegado al número 90 y la revista se estaba vendiendo como pan caliente, creándose un público que –al decir del gobierno– se estaba ‘politizando’ demasiado. En varias ocasiones, según me dijo alarmado Colmenares [el editor], le habían llamado la atención de Gobernación, para que ‘moderara’ los ataques. No comprendía el editor que el éxito de la revista radicaba en ello: que los lectores buscaban en la revista crítica y humor ‘mandado’ contra los malos actos del gobierno. (2005, 10)

A inicios de los años 70, el llamado de atención del gobierno era un asunto serio según cuenta Rius, pues eran tiempos difíciles para los opositores políticos. Recordemos el gobierno dirigido por Gustavo Díaz Ordaz Bolaños (1964-70) y su secretario de gobernación Luis Echeverría Álvarez, quien le sucedió en el período siguiente (1970-1976). En aquella época se produjeron hechos continuos de violencia política en el contexto de la guerra fría y la instauración del neoliberalismo, con las mismas características que en toda la región latinoamericana. Uno de los hechos más conocidos

de aquel tiempo para los observadores sudamericanos es la matanza de la Plaza de las Tres Culturas en 1968 que, según Carlos Monsiváis (1977, 430), significó el fin de la ideología del Milagro Mexicano y del optimismo que las clases medias y otros sectores subalternos tenían puesto en el desarrollismo y en el progreso hacia un capitalismo incluyente.

Finalmente, después de elaborada la revista número 100 de la historieta, el controversial Rius decide retirarse de la editorial, pero a cambio tuvo que resignarse a claudicar su derecho de autor sobre la historieta y sus personajes, a favor de los editores. Así narra Rius los acontecimientos que cerraron el ciclo de Los Supermachos:

[...] elaboré 100 números avisándole a Colmenares que dejaría de hacer la historieta por cansancio [...], encontrándome con la nada agradable sorpresa de que ya había impresos tres números hechos por otro “amigo” caricaturista [...], basados en los guiones de otro “amigo” [...]. Denuncié a la opinión pública la transa de que estaba siendo víctima y traté de meter una demanda en la Procu, encontrándome con la novedad de que había consigna presidencial de no darme la razón. Un licenciado amigo que ahí trabajaba, me lo hizo saber y me aconsejó que me dejara de demandas y –como buen supermacho– aguantara la vara, resignándome a seguirle trabajando a Colmenares. No lo hice y opté por cederle el uso de mis personajes, y emprender otra historieta con otro editor. (2005, 11)

Según Rius, quince años después de publicado el último número el mensaje de la historieta sigue vigente porque “la revista se sigue dejando leer y reír. No se ha hecho vieja, pues si se fija uno, el país de 1990 sigue siendo el mismo que era en 1966 y 67. Nuestros problemas siguen en espera de ser solucionados todavía...” (2005, 12). En este sentido, afirmamos con Rius que cuarenta años después, Los Supermachos se sigue dejando leer y reír.

II. Contexto histórico y social de la historieta

Para situarnos históricamente en el origen y desarrollo de Los Supermachos, podemos señalar que el cómic apareció en el período histórico complejo y heterogéneo de la Revolución. Para Alan Knight, el régimen nacido de la revolución confirió a México estabilidad política y continuidad histórica, “un logro que fue posible por su

ubicación dentro de una secuencia acumulativa más extensa –Independencia, Reforma, Revolución– que podemos interpretar en términos tanto de una transformación socioeconómica (en última instancia de carácter ‘capitalista-burgués’) y de integración nacional –política, ideológica y cultural–” (2013, 480). En este proceso lleno de contradicciones e interpretaciones diversas, la condición mítica de la Revolución brinda el marco ritual en que la historieta participa opinando sobre la sociedad y la política mexicana. De este modo la historieta apela a un sentido desarrollado de la nacionalidad y a cierta trayectoria histórica en el imaginario de los lectores (Anderson 1983).

En este contexto, señalamos que hacia mediados del siglo XX inicia en México un proceso de desarrollismo económico cuyo fin es consolidar el capitalismo y cuya ideología va imponiéndose en el conjunto de la sociedad. Afirma Carlos Monsiváis que en aquella época “la batalla contra el nacionalismo cultural dispone de un contexto muy favorable: el auge de las clases medias y su terror ante la perspectiva de identificarse con el folclore y naufragar en esquemas mentales carentes de glamour o de prestigio” (1977, 415). En este sentido –siguiendo a Monsiváis–, la norteamericanización del país y de gran parte del continente, combinada al deterioro de los mitos de la Revolución Mexicana, convierten el nacionalismo cultural en folclore autóctono y se momifican los símbolos nacionales. El cine nacional que había educado a su público en las mitologías nacionales es reemplazado en su función pedagógica, entrada la década del 60, por medios de comunicación que enseñan a vivir el mito de la modernidad a través de sus símbolos transnacionales (415-420).

Por otra parte, es interesante reconocer que alternativamente a este proceso, se producen otros fenómenos que valorizan distintos aspectos de lo regional: la proclamación oficial de la riqueza del mundo prehispánico, la Revolución Cubana y el auge de la nueva industria editorial que tiene un amplio público entre los sectores de las numerosas clases medias.

III. El humor de Los Supermachos y su proyección regional

Los Supermachos revolucionó la historia del cómic en México, apareciendo en un momento histórico en que predominaban el cómic producido en USA y un cómic

nacional que seguía los pasos del anterior, promoviendo la ideología del capitalismo norteamericano (Rius, 1984, 93-118).

En el aspecto morfológico, la caricatura en *Los Supermachos* se caracteriza por la redundancia y la exageración que son resumidas en la simpleza y la síntesis selectiva del dibujo. En Rius la simpleza es sinónimo de exactitud. Estos son elementos formales clave que el dibujante valoriza en diálogo con el discurso verbal del cómic para construir connotaciones políticas y sociales. Consideramos que lo morfológico es fundamental pues posibilita la comunicación con su público.

En este ensayo concebimos el humor de Rius como la representación crítica de situaciones sociales mediante los mecanismos de la comedia (Angelli y Paduano, 2001). En tal sentido nos apoyamos en el concepto de Alejandro Aguirre (2013, 14), que comprende “lo humorístico en tanto puesta en tensión de un orden discursivo que se pretende estable y natural, ante cuya subversión se puede producir un extrañamiento que cuestione la verdad que este dice representar.”

La práctica del humor supone un distanciamiento que aleja al lector de una identificación afectiva que lo lleve a la compasión, colocándolo en una posición de superioridad e induciendo en su ánimo la risa, liberadora de las tensiones que genera el conflicto del chiste. Dar una definición del humor puede ser insuficiente, sin embargo afirmamos con Jonathan Pollock que “el humor se experimenta; es ante todo una sensación” (2003, 111). Y esta sensación, es el sentimiento de lo contrario.

Los personajes de *Los Supermachos* encarnan los defectos y vicios humanos, provocando conflictos de modo exagerado y absurdo, para promover la risa en el lector. Los protagonistas luchan fallidamente para alcanzar sus propósitos y sus intentos terminan en el fracaso, el ridículo o la burla. El desenlace en *Los Supermachos*, es siempre una solución absurda del conflicto, que representa un final feliz que alegra al lector (Rius 2005, 127). En este sentido, la comicidad del humor de Rius, propone una sátira política y una didáctica de contenidos educativos.

Asimismo, consideramos que *Los Supermachos* tiene una proyección regional que permitiría que sea leído y entendido por cualquier lector promedio versado en humor gráfico en el ámbito latinoamericano, a causa de lo que Monsiváis llama la cohesión cultural de la región, consecuencia de los grandes procesos formativos de la lengua, las

similitudes del proceso histórico y la genuina internacionalización de la cultura latinoamericana (2000, 113). Para el ensayista mexicano, incluso las políticas de control durante la Guerra Fría fueron como “operación ideológica, diplomática y política instrumentada por los gobiernos norteamericanos, [...] un método forzado de cohesión en América Latina” (2000, 140).

A partir de lo anteriormente apuntado, el presente trabajo de investigación desarrollará, en el capítulo uno, los conceptos teóricos con los que intentamos delimitar y fundamentar el abordaje que hacemos del objeto de estudio. Basándonos en Valentín Volóshinov (1976), nuestro enfoque busca perfilar el concepto de representación gráfica y visual como expresión del signo ideológico. En este sentido la historieta es una práctica que cuestiona la hegemonía ideológica por medio de un enfoque del humor alineado en la tradición de la cultura cómica popular, que mediante la categoría de realismo grotesco, acuñada por Mijail Bajtín (1999), organiza el sistema de imágenes que unifica lo cósmico, lo social y lo corporal en una totalidad alegre, bienhechora y material, que en suma toma forma en la historieta y que desarrollaremos en detalle en el acápite sobre el humor, la cultura popular y lo cómico.

Entendemos que es importante identificar el diseño gráfico e industrial como el ámbito de producción sociocultural que contiene a la historieta y determina sus posibilidades y límites. Es por esto que en este punto expondremos una breve historia de la historieta, lo que nos conducirá a mirar con atención el cómic creado en EE.UU. por dos razones: por un lado, su carácter paradigmático de referencia e influencia en la industria cultural del capitalismo occidental y latinoamericano del siglo XX (Monsiváis 2000) y por otro lado, por las grandes diferencias y contrastes con la experiencia de la historieta latinoamericana. Seguidamente nos adentraremos en el estudio del humor político y social que propone Los Supermachos, caracterizado por un discurso crítico y contrahegemónico.

Para terminar el capítulo, proponemos reflexionar la metáfora gráfica en clave de humor, que plantea la estratificación social de San Garabato, desde una perspectiva que intenta articular la determinación estructural del fenómeno y el componente ideológico.

A continuación, en el capítulo dos, desde un enfoque que pretende poner en diálogo el lenguaje gráfico visual y el lenguaje verbal del cómic, analizaremos el uso del

lenguaje de la historieta, de sus técnicas, su instrumentación y su ideología, con el objetivo de avanzar en el estudio del *modus operandis* de Los Supermachos, para dar cuenta del funcionamiento de la representación de las jerarquías sociales y de sus sentidos. Con tal fin, la estrategia que proponemos es construir categorías de análisis para emprender el estudio de los componentes visuales (gráficos e icónico-verbales) y su gramática, lo que nos dará la clave interpretativa para indagar en sus significados, así como para diseñar métodos de análisis que puedan proyectarse a otros *corpus* y ámbitos de estudio relacionados con la historieta regional.

Capítulo primero

Conceptos analíticos fundamentales

En el presente capítulo desarrollaremos conceptos teóricos con los que intentaremos delimitar y fundamentar el abordaje que hacemos del objeto de estudio. Nuestro enfoque busca perfilar los conceptos que permitirán construir el soporte teórico sobre el que iremos analizando los contenidos de la historieta a lo largo del presente ensayo.

1.1. El proceso de representación

Representar es usar signos que están en lugar de las cosas que son representadas. La representación está inserta en un proceso comunicativo por el cual se produce el sentido y se intercambia entre los miembros de una cultura. Los lenguajes de las palabras y de las imágenes visuales están constituidos y organizados en sistemas de signos donde se construye el sentido. De este modo, siguiendo a Valentín Volóshinov (1976) y a Stuart Hall (2013), entendemos por representación el proceso de construcción de sentido en el que operan sistemas de representación que relacionan las cosas del mundo, los conceptos y los signos.

Este proceso de representación y de producción de sentido, se produce en el marco de pertenencia a una cultura y al uso de códigos compartidos que fijan los significados relacionamente. Por lo tanto es el resultado de una práctica significativa, construida en y mediante el lenguaje (Hall 2013, 466).

El sentido está fijado circunstancialmente porque el proceso de representación es histórico. Por lo tanto, captar el sentido o interpretarlo, es un proceso activo por el cual el sentido se transmite y se entiende en contextos históricos específicos, resultando que el lector es tan importante como el texto (Hall 2013, 473).

Siguiendo a Hall, la representación visual en la historieta, materializada en el signo, funciona como sistema de representación, en dos niveles: el denotativo, en el que el signo lleva un mensaje unívoco; y el connotativo, donde el signo conlleva múltiples asociaciones, vinculadas a un amplio conjunto de significados, insertos en el contexto interpretativo de la ideología (2013, 480-1).

De este modo se señala el carácter discursivo del cómic, es decir un lenguaje puesto en acción en una dinámica social concreta. Por esto, se puede afirmar que *Los Supermachos*, como cúmulo de signos visuales en que lo verbal tiene preponderancia, implica una práctica y una representación discursiva que opera y tiene sentido dentro de un contexto cultural e histórico específico, donde el contexto es el marco estructural de un discurso ideológico más amplio, dentro del que se construye la historieta como representación, y donde se definen los sujetos (autor/es, público, censores, críticos) que la portan e interpretan (Eco 1993, 155-73). En suma, y como dice Hall, son las prácticas discursiva e interpretativa, vinculadas inexorablemente, las que producen el sentido de la historieta (2013, 493-4).

1.2. La práctica ideológica

Si bien las ideologías están formadas por sistemas de representaciones, que incluyen imágenes y conceptos, es en la forma de estructuras imaginarias que se viven y experimentan en la práctica social (Hall 2013, 236). Así, el discurso del cómic se desarrolla dentro del sistema representacional del lenguaje; es decir, en el marco de un sistema objetivado de signos que lo norman, gobiernan y articulan. Por lo tanto, posee un código.

De este modo el lenguaje del cómic, concebido como un sistema de signos y representaciones, pertenece a la práctica material y social. Dice Volóshinov, citado por Hall, con respecto al lenguaje:

Su distribución y usos estarán fundamentalmente estructurados por todas las otras relaciones de la formación social que lo emplean. Volóshinov [...] observa que “las formas de los signos vienen condicionadas, sobre todo por la organización social de los participantes implicados y también por la condición inmediata de su interacción”. (2013, 238)

Entonces, el lenguaje del cómic permitirá que el discurso de Los Supermachos signifique en cuanto “[...] práctica social de significación: la práctica a través de la cual se cumplen el trabajo de la representación cultural e ideológica” (Hall 2013, 239). Por ende la representación en Los Supermachos será la expresión de las relaciones

imaginarias, cultural e ideológicamente significadas, sobre la base de las relaciones político-económicas de la formación social donde actúa. Al respecto dice Volóshinov: “El dominio de la ideología coincide con el dominio de los signos. Son equivalentes entre sí. Dondequiera que está presente un signo también lo está la ideología. Todo lo ideológico posee valor semiótico” (1976, 21).

Ahora bien, ¿cuál es el marco interpretativo que permitirá a los lectores, que surjan los significados de la historieta? Este marco es la intertextualidad de los códigos, que opera mediante los códigos connotativos que permiten a un signo hacer referencia a un amplio dominio de significados, relaciones y asociaciones vinculadas a instituciones y creencias, en el horizonte de la cultura latinoamericana (Hall 2013, 241). Sin embargo, cabe señalar que dentro de una misma cultura existe una apropiación diferenciada de los códigos culturales por individuos o grupos, que derivará en interpretaciones diversas.

Ahora, pensando que la historieta, por un lado, posee una economía visual específica, que implica un circuito de producción, circulación y consumo; y por otro lado, que problematiza las relaciones sociales e ideológicas en torno a las jerarquías sociales, cabe preguntar: ¿cuál es la relación entre la ideología y las clases dominantes y dominadas en la formación social donde se desenvuelve la historieta? Para intentar una respuesta, apelamos al concepto gramsciano de hegemonía que Hall desarrolla del siguiente modo:

[...] existe “hegemonía” cuando una clase dominante [...] no solo es capaz de obligar a una clase subordinada a conformarse a sus intereses, sino que ejerce una “autoridad social total” sobre esas clases y la formación social en su totalidad. Hay “hegemonía” cuando las fracciones de clase dominante no solo dominan, sino que dirigen: cuando no solo poseen el poder coercitivo, sino que se organizan activamente para conducir y obtener el consentimiento de las clases subordinadas. La “hegemonía” depende por tanto de una combinación de fuerza y consentimiento (2013, 243).

De esta manera, la ideología aglutina y mantiene la unidad ideológica de la sociedad, incluyendo las ideologías divergentes. Luego agrega que las clases dominantes:

[...] se esfuerzan [...] por enmarcar dentro de su alcance todas las definiciones de la realidad, atrayendo todas las alternativas a su horizonte de pensamiento. Fijan los límites –mentales y estructurales– dentro de los que ‘viven’ las clases subordinadas y dan sentido a su subordinación de un modo que se sostenga su dominancia sobre ellas (2013, 243).

Como se verá, de manera más extensa en el siguiente capítulo, la polémica actitud de los personajes de la historieta, en la que constantemente representan situaciones de conflicto entre un bloque dominante y los subordinados, se resuelve cuando los unos y los otros hacen referencia a *la ideología de ser supermachos*, lo que significa que los subordinados deben aceptar y apoyar la dirección del bloque hegemónico como signo de pertenencia a la sociedad de San Garabato. Tal es el caso, por ejemplo, en que –en la historieta– Don Lucas lanza una invectiva a Don Fito, cuando éste lo increpa con quejas y reclamos contra la revolución porque no recibió tierra para trabajar (lámina 1). De esta manera, en contraste con el concepto de hegemonía que tomamos de Hall, la historieta propone una complementariedad entre las clases sociales que habitan en San Garabato, siendo esta representación de convivencia entre los grupos (cuyos conflictos se resuelven cómicamente), una de las funciones tradicionales del discurso de la comedia que analizaremos en el siguiente acápite.



Lámina 1.

Mis Supermachos, p. 51

Complementando la perspectiva de Hall, necesitamos comprender el concepto de ideología dominante en base al modo en que lo representa gráficamente Rius en la historieta: como un sistema de representaciones en la cual los personajes, asumen la pertenencia a la comunidad imaginaria de Los Supermachos, para entender y vivir la relación imaginaria con las condiciones reales (económico-políticas) de existencia en ese pueblo, ese país y su contexto internacional.

Sin embargo, la ideología dominante en Los Supermachos siempre está en conflicto con las ideologías subordinadas, situación que constituye el argumento de casi todos los chistes. En este sentido, nuestro interés es evidenciar e interpretar el valor semiótico del signo ideológico en la historieta en la que en este contexto de lucha social, como señala Volóshinov: “el signo se convierte en la arena de la lucha de clases” (1976, 36).

1.3. El humor, la cultura popular y lo cómico

Entendemos por humor gráfico, la representación gráfica de situaciones sociales con un sentido cómico. En este sentido, como práctica ideológica, el humor de Rius es un discurso formado por una agenda situada en las mediaciones entre la comunicación, la cultura y la política (Barbero, 2003).

Lo cómico en Los Supermachos, se aborda desde la perspectiva de que las tiras cómicas cumplen una función social y poseen una significación social. En este sentido Henri Bergson señala que: “Para comprender la risa hay que reintegrarla a su medio natural, que es la sociedad, hay que determinar ante todo su función útil, que es una función social [...] La risa debe responder a ciertas exigencias de la vida en común. La risa debe tener una significación social” (1991, 15). Y más adelante agrega que: “Necesariamente ha de haber en la causa de lo cómico algo ligeramente subversivo (y específicamente subversivo) ya que la sociedad responde a ella por un gesto que infunde algún temor” (1991, 152). Prohijamos las aseveraciones de Bergson, porque consideramos que la historieta propone un discurso político que mueve a la risa porque es contrahegemónico y desestabilizador.⁴

⁴ Desarrollaremos las características de la risa como evento contrahegemónico y desestabilizador en la historieta, más adelante, en base a lo planteado por Mijail Bajtín sobre la cultura cómica y popular.

Rius compone la obra imitando la estructura de una sociedad de clases rural, donde un bloque social hegemónico subordina a otros sectores (lámina 2), utilizando la comedia satírica como mecanismo vinculante y estructural.

Con este mecanismo, invierte los significados que surgirían desde una lectura consensuada por la ideología hegemónica, para promover una sistemática decodificación contrahegemónica de las jerarquías sociales, mediante el escarnio y la burla al código dominante (Hall 2013, 255).



Lámina 2.

Mis Supermachos, p. 21

Al respecto, proponemos una lectura del estudio que Mijail Bajtín (1999) hace de la cultura cómica popular carnalesca, para identificar en la historieta de Rius una conexión de características similares y comunes a esa tradición, lo que nos servirá para explorar lo cómico en Los Supermachos. Es así que, coincidiendo con la propuesta de Bajtín, conjeturamos que la obra de Rius permite entrever la cultura cómica popular de América Latina, pues su contenido argumental y sus formas gráficas construyen la risa constante sobre la burla de la ideología dominante.

A continuación se exponen tres conceptos del autor. El primero señala el renacimiento del grotesco en la literatura del siglo XX (incluida la hispanoamericana, entre otras), lo que “[...] continúa la tradición del realismo grotesco y de la cultura

popular, reflejando a veces la influencia directa de las formas carnavalescas [...]” (1999, 47).

Luego Bajtín propone una explicación de lo grotesco, útil para la investigación:

La función del grotesco es liberar al hombre de las formas de necesidad inhumana en que se basan las ideas convencionales. El grotesco derriba esa necesidad y descubre su carácter relativo y limitado [...] La risa y la cosmovisión carnavalesca, que están en la base del grotesco, destruyen la seriedad unilateral y las pretensiones de significación incondicional e intemporal y liberan a la vez la conciencia, el pensamiento y la imaginación humanas, que quedan así disponibles para nuevas posibilidades. (1999, 50)

Y por último, rescatamos la siguiente afirmación del autor soviético: “En el sistema de imágenes grotescas, la muerte y la renovación son inseparables del conjunto vital, e incapaces de infundir temor” (1999, 51).

Ahora bien, la tesis de Bajtín sostiene que la cultura cómica popular en las sociedades con régimen de clases y de Estado (categoría en la que se puede incluir a las latinoamericanas), posee una fuerte unidad por oposición a la cultura oficial de las clases dirigentes. Señala como sus características principales que es integradora de todo el heterogéneo conjunto social, es ritual por cuanto desarrolla una renovación continua del ciclo de la vida y la muerte, utiliza el realismo grotesco como categoría estética transformadora fundamental y la risa como el medio afectivo y lúdico presente en las distintas prácticas (rituales, espectáculos, literatura, oralidad); y finalmente, afirma que el carnaval es la forma ejemplar que resume estos elementos y llega hasta nuestros días (1999, 10-47).

Dicho esto, queremos identificar el desarrollo de estas características en la dinámica de la historieta.

La vida cotidiana en Los Supermachos es presentada como juego y parodia desde una cosmovisión que la interpela, obteniendo como resultado su relativización y renovación alegre, que fortalece el ánimo y niega toda concepción de superioridad. El principio de la risa direcciona el argumento construido por una sucesión permanente de chistes. Hay, asimismo, una abolición del respeto por las relaciones jerárquicas,

privilegios, reglas y tabúes, a través del constante escarnio al poder, su régimen y su epopeya heroica (lámina 3).

La comunicación se realiza en una lengua popular local, creativa y rica en neologismos que mantiene un vínculo flexible y diferenciado con la lengua dominante en Hispanoamérica, que es el castellano. El lenguaje es familiar, con expresiones y palabras groseras, injuriosas e incluso blasfematorias, como el “San Chucho de los Palotes” (Rius 2005, 116, 119, 251); porque “Chucho”, en lenguaje coloquial de México, es apodo de las personas llamadas Jesús y también se usa para nombrar al perro.



Lámina 3.

Mis Supermachos, p. 177

Profundizando más en las formas gráficas que asume lo cómico en Los Supermachos, nos adentraremos en la categoría de *realismo grotesco*, que Bajtín propone para nombrar el sistema de imágenes de la cultura cómica popular, que unifica lo cósmico, lo social y lo corporal en una totalidad alegre, bienhechora y material (1999, 23).

La representación del elemento corporal y material en los personajes de la tira es exagerado. Las imágenes están cargadas de abundancia, los personajes son insaciables en sus deseos de comer, beber, amar, odiar y poseer (láminas 4 y 10). Es un banquete de alegría, donde el apetito es insaciable y la risa degrada y materializa. Hay una tendencia constante al envilecimiento, es decir a una transferencia al plano material y corporal de

todo lo que pueda presentarse como elevado, superior, espiritual, ideal, abstracto, racional. Rius construye un cuerpo popular, colectivo y genérico, que propone a San Garabato como elemento totalizador y dinamizador de la heterogeneidad social.

Las categorías de lo alto y lo bajo, lo sublime y lo vulgar, tienen un valor topográfico en el marco de una cosmovisión unitaria. En el aspecto cósmico, lo alto es el cielo y lo bajo es la tierra, representada por la tumba, el vientre y el seno materno. En el aspecto corporal, lo alto está representado por la cabeza y el rostro; y lo bajo por los órganos genitales, el vientre y el trasero (lámina 5). Siguiendo a Bajtín (1999, 25), en este marco, rebajar o degradar, significa aproximar a la tierra, entrar en comunión con el principio de absorción y nacimiento, y también con la parte inferior del cuerpo, el vientre, los órganos genitales y sus funciones naturales (comer, evacuar, el coito, el embarazo y el alumbramiento); es decir, que hay en la historieta un enfoque que propone la renovación del ciclo de la vida y la muerte.

Para terminar con los aportes de Bajtín, reflexionaremos sobre la estética corporal de la figura humana en la historieta, que siguiendo la categoría de realismo grotesco, interpretamos en contraste con el canon clásico, cuya estética hace abstracción del estado perpetuamente imperfecto y mutante del cuerpo, pasando desapercibidos –por ejemplo–, los procesos vitales del alumbramiento, la concepción y la agonía. Este canon enfatiza una edad alejada de los umbrales de la vida, el nacimiento y la muerte, realizando la individualidad acabada y autónoma del cuerpo (1999, 33).



Lámina 4.

Mis Supermachos, p. 61



Lámina 5.

Mis Supermachos, p. 137

Es interesante pensar como ejemplo de este canon a los superhéroes de la industria del cómic norteamericano. En cambio la tendencia del grotesco de Los Supermachos es representar cuerpos en estado de transición, que se desarrollan vinculados a las necesidades cotidianas, mostrando rasgos de exageración, desequilibrio constante y ansiedad por encontrarlo (Rius 2005, 93).

Otra perspectiva complementaria para abordar la problemática de lo cómico en Los Supermachos, es su función social. Concetta d'Angeli y Guido Paduano (2001), plantean que lo cómico afecta a la moral y a la razón de modo distinto. Veamos por qué y cómo.

Dicen los autores que lo cómico afecta a la moral desde una función represiva o correctiva: “La denuncia de vicios, de comportamientos reprobables, de descarríos del orden que el sistema social establece como valor generalmente aceptado [...]” (2001, 11). Y en cuanto a la razón, lo cómico certifica la incapacidad para compartir los presupuestos del pacto social. La agresión cómica propone una concepción circular de la risa, en la que burlador y burlado se alternan y forman una unidad afectiva.

Todos los protagonistas de la historieta son pecadores y antihéroes, pero se ganan la simpatía de los lectores. Así por ejemplo, desde la perspectiva de Angeli y Paduano (2001, 15-6), la grandeza del mal y el deseo de poder que caracteriza a Don Perpetuo o

Don Plutarco (Rius 2005, 55-8), producirían en el lector una mirada irónica sobre el poder.

La historieta plantea que el vicio es la moral dominante (Rius 2005, 105), estableciendo una batalla política contra las instituciones que la sostienen, centrando sus ataques en el RIP (anagrama de las siglas del Partido Revolucionario Institucional: PRI, que es objeto de burlas y condenas a causa de la corrupción moral de sus dirigentes), y subrepticamente deja entrever que hay una moral más alta a la que debería ceñirse el contrato social. En esta situación la agresión cómica y la risa, despiertan la conciencia crítica, generan un gesto revolucionario contra la estructura social atacada e infringen una derrota simbólica al sistema de modo similar al carnaval.

La razón, entendida como instrumento para el conocimiento, gestión de la realidad y factor conformador del pacto social que requiere de quien la utilice el dominio de los mecanismos racionales de pensamiento, también es objeto de ataque de lo cómico. La risa devela los límites de la razón, las pretensiones absolutas de su sistema lógico, sus contradicciones y desacuerdos con la vida de la gente. De este modo, aparecen figuras como el engañador engañado en el día de los Santos Inocentes (Rius 2005, 269-70), cuando Chon Prieto se burla de todo el pueblo y Don Perpetuo intentando seguir su ejemplo cae en su propia trampa. El engaño funciona como motor narrativo y dramático.

En el terreno específico de los chistes, Angeli y Paduano señalan que:

[...] una de las formas más representativas de la risa contestataria de la razón es la utilización extremada del instrumento lingüístico en contra de la función social y pragmática que le es atribuida, la de su transparencia, y que puede definirse como la correspondencia biunívoca entre significante y significado que procede de la arbitrariedad del signo lingüístico. (2001, 21)

En tal sentido, Rius se vale de esta estrategia para cambiar el significado convencional a palabras, imágenes y símbolos, alterando los códigos, la funcionalidad y los procedimientos lógicos del lenguaje. Profundizando en su estrategia, pone en crisis el principio de identidad, consolidando la incertidumbre de la línea límite entre lo verdadero y lo falso, cuando una persona es confundida con otra. Así por ejemplo, Don Perpetuo toma a su futuro yerno, el influyente y bien parado diputado Godínez que viene

a darle serenata a su hija, por el pobre boticario Don Lucas (lámina 6). Lo mismo sucede con dos farsantes que intentan representar el papel de una virgen parodiando el fenómeno de la virgen de Guadalupe y el indio Juan Diego (Rius 2005, 296).

En la lectura de lo cómico que propone Angeli y Paduano, contraria a la moral y a la razón, hay una tendencia a afirmar un deseo de omnipotencia, que enfatiza la vitalidad biológica en la comida y el sexo, como garantía de una supervivencia ilimitada. Y nuevamente aparece la risa insensata, integradora de la heterogeneidad social, desmitificando la ilusión y el deseo de perpetuidad de los poderosos y de los humildes (2001, 25-6).



Lámina 6.

Mis Supermachos, p. 115

1.4. El diseño de Los Supermachos: características generales, historia y contexto

1.4.1. Fundamentos preliminares

Siguiendo a Juan Acha (1988, 12-3), enfocamos la historieta como un producto de diseño gráfico icónico-verbal. De este modo, tomamos la palabra diseño en el sentido de proyectar un producto para dar solución a demandas sociales. De este modo, consideramos a los diseños desde un criterio sociocultural como una variante histórica de la cultura estética occidental que se corporiza en el proceso de desarrollo industrial a partir de la segunda mitad del siglo XIX, en Inglaterra, Francia y Alemania, y que en la

segunda mitad del siglo XX invaden el ámbito latinoamericano bajo diseños provenientes, sobre todo, de los Estados Unidos de América.⁵

Para entender el fenómeno de los diseños, el autor propone identificar las condiciones socioculturales que los constituyen. La primera condición es la unidad indisoluble de su producción, distribución y consumo. La segunda es el singular entrecruzamiento del desarrollo tecnológico y artístico, junto con el surgimiento de las sociedades de masas desde mediados del siglo XIX. Y la tercera es que las multitudes humanas son las consumidoras de los diseños (1988, 14). Así, con este enfoque podemos contextualizar y dimensionar a Los Supermachos como un producto de diseño gráfico.

En tal sentido, la revista de historietas o *comic book*, es un campo particular de producción ideológica que posee condiciones específicas de producción. En este marco, dice Oscar Steimberg que el autor trabaja “sobre el trasfondo de la presuposición de una adhesión o de una inclusión” (1977, 9) a un contexto editorial. Por ello, el enfoque de esta investigación, define la obra del mexicano como el producto de un colectivo humano. De esta manera tomamos distancia del misterio del aura de autor de genio caprichoso e individualista y pensamos el objeto de estudio más bien como un producto colectivo.

De acuerdo a este abordaje, las condiciones políticas y económicas de producción son fundamentales en la formación del signo ideológico porque el signo está inextricablemente vinculado a las formas concretas del intercambio social. Convenimos con Volóshinov en que “las formas de los signos están condicionadas ante todo por la organización social de los participantes y también por las condiciones inmediatas de su interacción” (1976, 34). En este sentido el signo es una creación social que al adquirir “valor social puede ingresar al mundo de la ideología, tomar forma y establecerse allí” (1976, 35).

Sin embargo, si bien la falta de equipamiento, la ineficiencia de las industrias ligadas al medio y la censura oficial o privada, pudieron actuar como trabas y estigmas de la producción historietística de Los Supermachos, coincidimos con Steimberg en un

⁵ Acha habla de diseños en plural pues intenta definir las generalidades que unifican a los seis diseños: gráfico, industrial, arquitectónico, urbano, audiovisual e icónico-verbal. Desde esta perspectiva, la historieta estaría vinculada a la primera y la última categoría. Juan Acha. *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Editorial Trillas, 1988.

enfoque que valoriza el trabajo de autor, pues “las historietas y el dibujo de humor pueden elaborarse en condiciones casi artesanales [...]” (1997, 13). Recurrimos a esta aseveración de Steimberg para señalar que en el vínculo entre el autor y el medio social hay una interacción dialéctica singular y no un determinismo absoluto. Por ello, remarcamos que este rasgo artesanal, está inserto en una economía de producción, circulación y consumo. Rasgo que, paradójicamente, marca otra lógica subversiva del contexto y sus estructuras de mercado.

1.4.2. Hitos clave de la historia del cómic en Latinoamérica y Occidente

Nuestro interés en este acápite es situar Los Supermachos en un marco de antecedentes e influencias generales, que nos permita visualizar a grandes rasgos el contexto histórico y artístico en el que surge, sin pretender entrar en el debate de los hechos, lugares y las fechas exactas de la historia del cómic, pues no es ese el objeto de nuestro estudio.

En *La historieta en el mundo moderno* (1969), Oscar Masotta traza a grandes rasgos una historia de los orígenes y antecedentes de la historieta como producto de la modernidad. Su nacimiento como género se ubica entre fines del siglo XIX e inicios del XX, vinculado al desarrollo de los grandes periódicos masivos, con la evolución de las técnicas de impresión y las formas gráficas, y en el centro mismo del ambiente global de la comunicación, donde diversos medios y lenguajes confluyen en interacción recíproca. De este modo para visualizar las conexiones de Los Supermachos con los antecedentes que definiré en adelante, hay que recalcar el hecho de que la historieta es un producto cultural moderno.

Sin embargo, es pertinente recordar desde una perspectiva histórica, la tradición del arte mesoamericano de los códices que revela afinidades e influencias formales en la obra de Rius, específicamente en la línea, el trazo, el diseño de las figuras y la organización espacial. Al respecto señala Masotta:

¿Y qué decir de los códices mejicanos? En uno de ellos se puede ver dos rostros dibujados de perfil, muy esquemáticos, y cómo la lengua de uno de los personajes se dirige, volando, hacia el otro y viceversa. ¿Es posible imaginar metonimia más

económica, en fin, más moderna? La lengua por la voz: he ahí una operación de retórica visual que a la vez que resuelve la imposibilidad gráfica de transmitir sonidos, hace una mención expresa de ella. Otro código muestra una línea ondulada que figura un largo camino, los ascensos y descensos de un terreno montañoso y la fatiga del personaje, un hombrecillo que aparece en distintas posiciones en el interior del continuo de la línea. (1969, 119-20)⁶

A esto agregamos que con la llegada de los invasores españoles, los códigos aztecas incorporan el texto verbal y así se define un claro antecedente de la historieta moderna (Rius, 1984, 8-9) que vincula el aspecto visual y el lingüístico. Nuestra hipótesis es que en los códigos hay un precedente de Los Supermachos⁷.

No obstante, Masotta sostiene que la propiedad que define a la historieta moderna, “[...] es un tipo de mensaje característico de las sociedades de consumo y dirigido hacia audiencias de masas. Estas últimas son algo más que un mero factor que definiría a la historieta desde afuera; constituyen su corazón mismo, su propiedad más peculiar” (1969, 120).

Acorde a este criterio, Masotta señala que es en la segunda mitad del siglo XIX, cuando aparecen los tres maestros del género que consolidan los dos elementos de base de la historieta moderna del siglo XX: el montaje y el héroe. Estos maestros son: Topffer, un pedagogo suizo que argumentaba que la historia en cuadros o los cuentos dibujados tenían más futuro que los libros escritos porque llegarían a un mayor número de lectores; Wilhem Busch, creador de *Max und Moritz*, que cuenta la historia de dos pequeños traviesos malignos y violentos, de gran difusión en Alemania y Estados Unidos; y el francés George Colomb, conocido como Christophe, creador de *La Famille Fenouillard*, la primera historieta que diseña un chiste que inicia, se desarrolla y concluye en un montaje simétrico de cuatro viñetas (1969, 121-4).

No obstante dos casos paradigmáticos para la historia de la historieta latinoamericana son las publicaciones producidas en Argentina y México desde finales

⁶ Masotta se refiere al Código Azcutitlán, México, siglo XVII. Puede verse online en la Biblioteca Nacional de Francia, folio 7 y 11, en la siguiente dirección electrónica: <http://www.bnf.fr/fr/acc/x.accueil.html>.

⁷ Es interesante mirar por ejemplo el código mendocino para visualizar la síntesis formal del estilo gráfico y vincularla al dibujo de Rius. Véase online en: <http://www.codicemendoza.inah.gob.mx>

del siglo XIX y principios del XX, que desarrollan algunos rasgos compartidos que influyen en la obra de Rius. Estos rasgos se expresan en una propuesta de historieta, que inspirada en el humor de personajes populares, hace crítica política, ejerce una función pedagógica y construye una épica popular.

En el caso argentino, Gociol y Rosemberg afirman que durante las décadas del 20 y el 30 “las historietas costumbristas marcaron (...) la forma y la función del género” y luego agregan que siendo preeminente la función moralizadora y didáctica “(...) las tiras no profundizan en la psicología de los personajes, sino en el lugar que ocupaban socialmente” (2000, 22). De la revista *Caras y Caretas*, que inicia su publicación en 1898 y que con cierta regularidad se mantiene hasta el presente, nos interesa rescatar dos características: primero la presencia de los cómic humorísticos y segundo el humor gráfico vinculado a la caricatura política y la crítica (2000, 20).

En el caso mexicano, observamos como en las dos primeras décadas del siglo pasado, algunas historietas reflejan la vida cotidiana de la ciudad de México, a través de personajes de historietas publicadas por la compañía cigarrera *El Buen Tono* que a decir de Thelma Camacho Morfín, ofrecían “una visión de la vida cotidiana desde la percepción del creador popular que manifiesta, por un lado, una enorme capacidad de observación y de conocimiento de la Ciudad de México y, por otro, una interpretación crítica de las innovaciones y una explicación tradicional de su mundo” (2006, 49). Por otra parte, la autora presenta otra historieta realizada después de la Revolución e inspirada en el cómic norteamericano llamada *Mamerto y sus conocencias*, que “a tono con el nacionalismo de la época, participa en la codificación del charro como arquetipo nacional” (2006, 49). Esta codificación de los arquetipos populares será un rasgo típico de la obra de Rius, tema que veremos en profundidad en el capítulo dos.

De este modo, los cómics por su carácter didáctico, impulsan la práctica de la lectura en una amplia población que impulsa el crecimiento de la industria. En la década del 40, las historietas *La familia Burrón*, *Hermenilda Linda* y *Memín Pinguín*, consolidan la industria del cómic en México⁸. En Argentina, con este lineamiento de satirizar la vida cotidiana, el medio crece con diversas propuestas hasta que en la década

⁸ Fuente: blogs.periodistadigital.com/Hermosillo.php/2013/01/06lea-la-historia-del-comic-en-mexico. Fecha de consulta 15/12/2016.

del 30 aparece *Patoruzú*, con un indio sureño millonario y nacional a la cabeza, que por su éxito de público marca un hito en la historieta argentina. En la década siguiente surge su heredero *Patoruzito*, que continúa con el éxito (Gociol y Rosenberg, 2000, 25-6). Es interesante recordar que estas décadas del 30 y 40, cuando se produce la “explosión de los cuadritos”, son para México, Argentina y otros países latinoamericanos, el inicio de un proceso en que los movimientos nacionalistas intentan consolidar sus proyectos económicos, políticos y culturales.

La influencia de los cómic estadounidenses en Latinoamérica, reconocida por Rius (1984, 95) en el caso mexicano y por Gociol y Rosenberg (2000, 20) en el caso argentino, impulsó un proceso de industria de la historieta regional. Sin embargo, la historieta latinoamericana desde sus inicios desarrolló una vertiente diferenciada del estilo norteamericano, enfocándose en hacer un retrato de la cultura popular, en la creación de personajes con los que el pueblo se pudiera identificar y satirizando la vida de importantes sectores de la sociedad, incluyendo el poder, sus instituciones y representantes. Consecuentemente, proponemos la hipótesis de que en *Los Supermachos* se parodia este vínculo con el cómic USA, implícito en el título de la historieta, y explícito en el contenido de la historieta 29 (Rius, 2005, 197-203), cuando la capa de *Superman*, traída de Texas a San Garabato, infunde en los personajes la idea de volar y hacer justicia a los malvados (lámina, 7).



Lámina 7.

Mis Supermachos, p. 201

A continuación, pensando en el carácter pedagógico y didáctico de la historieta, nos adentraremos en el estudio del cómic USA porque consideramos que es una referencia importante en el desarrollo del género en el siglo XX, pues no puede haber modelo más ideológico en la historia del cómic mundial que el norteamericano (Dorfman y Mattelart, 1977).

1.4.3. El cómic USA como paradigma de ideología política hegemónica y referencia de diferenciación de Los Supermachos como tendencia crítica contrahegemónica.

Para la presente investigación es de mucha utilidad identificar dos elementos del trabajo de Masotta. El primero, es la historia del cómic USA⁹ en sí, que por su influencia como industria cultural en el espacio latinoamericano, es un referente contextual para el desarrollo del cómic local desde México a Argentina. El segundo, es la reflexión sobre el vínculo entre historieta y sociedad, que plantea que los interrogantes y cuestiones que puedan surgir del panorama de la historieta y el cómic USA deben responderse colocándolos en el cuadro amplio de la historia de los EE.UU. y en el análisis de la sociedad en su conjunto.

Esta reflexión incluye las relaciones entre la historieta y su mercado de consumo, vinculadas a los cambios históricos del gusto y a la estructura social y económica. Desde esta perspectiva tenemos que, por ejemplo, en los años 50 la sociedad norteamericana ingresa a una etapa postindustrial, los productos de consumo son indiferenciados y masivos, mientras que subsiste una ética individualista. En estas circunstancias, los superhéroes, simultáneamente despersonalizados y neuróticos, indican los mismos vectores que conducen a la sociedad (Masotta 1969, 95).

A fines del siglo XIX en Estados Unidos, la historieta encuentra las mejores condiciones para su desarrollo. De este modo, el dibujante Richard Outcault entra en la escena de los grandes periódicos de New York, en 1895, con una plancha que mostraba

⁹ La denominación “*cómic USA*”, utilizada por Masotta y otros autores, se refiere al cómic que circula dentro de la gran industria cultural controlada políticamente por el gobierno de ese país. En este momento, centramos la investigación en esta “tendencia dominante”, sabiendo que existen otras producciones estadounidenses críticas, a las que nos referiremos brevemente al final de este sub acápite.

con humor la vida turbulenta, los actos absurdos, el sadismo, la violencia y la inventiva de los habitantes de los estratos más bajos de la ciudad. Allí aparece un niño que inquiere al lector, con un texto sobre su delantal o camisón amarillo. El personaje será bautizado *Yellow Kid* y se constituirá en el principal atractivo del periódico. Con esta y otras creaciones de la época, hacia principios del siglo XX, se afianzan dos características del género: el uso del globo y la permanencia de los personajes (Masotta 1969, 21-4). En los años sucesivos aparecen más medios que atraen a profesionales locales y extranjeros, y las publicaciones comienzan a permear el mercado de habla hispana permaneciendo durante décadas.

El cómic norteamericano, adquiere desde sus inicios una fuerte posición ideológica de derecha vinculada a la tradición moral puritana y su prédica educativa. El Estado comunica su ideología a través de este medio, hacia adentro y hacia afuera de sus fronteras en coordinación con las corporaciones-sindicatos de prensa, formados en las dos primeras décadas del siglo.

El lenguaje del cómic, durante la década del 20, recibe la influencia del cine y la publicidad. Un ejemplo, que sintetiza ideología y lenguaje, es *Little Orphan Annie*, creada por Harold Gray en 1924: “Paternalismo de los ricos, glorificación del mundo de los patrones, defensa de la propiedad privada [...], identificación de los buenos con los campesinos y de los malos con las ciudades y la industria [...]” (Masotta 1969, 36-7)¹⁰. A la vez surgen otros géneros que reflejan distintos aspectos de aquella sociedad: el “girl strip”, tiras cómicas protagonizadas por mujeres trabajadoras e independientes; las historietas de aventuras; el “kid strip”, donde los niños son afanosos, trabajadores; o las historietas intelectuales cargadas de reflexiones como *The Felix Cat* (Masotta 1969, 37-43).

A fines de los años 20 la historieta norteamericana incorpora las influencias del cine, la literatura, la publicidad, la guerra y la política, para transformarlas en estilo explorando a profundidad las posibilidades estéticas del medio. La forma narrativa

¹⁰ Hacemos notar que las historietas argentinas Patoruzú y Patoruzito manejan el mismo esquema ideológico.

asume el corte rápido de escena a escena y la acción continuada en episodios. Comienza a gestarse el *comic book*,¹¹ un medio más dinámico y versátil que los grandes cotidianos.

El comic book es la revista dedicada a una historieta sobre un tema o un héroe. Este nuevo canal gráfico y medio de comunicación que tiene sus antecedentes en la primera década del siglo XX, se define en los años 30 y se consolida a finales de aquella década con *Superman* y *Batman*. “Algunos coleccionistas calculan en más de 400 el número de superhéroes aparecidos entre 1940 y 1944” (Masotta 1969, 86); muchos de los cuales, aún hoy, se siguen consumiendo en el mercado cultural latinoamericano. El formato *book* en sus inicios se caracteriza porque es independiente de los periódicos, define a su público, depende económicamente más de los lectores-compradores que de la publicidad, y tiene bajo costo de impresión. Dicho de otro modo, las propiedades básicas del medio son: formato, periodicidad y venta directa. Según Masotta, los patrones visuales y los clisés efectistas del género se consolidan en esta época (1969, 78-81), constituyendo un código que los teóricos comienzan a investigar, interpretar y formalizar a partir de fines de la década de los sesenta; es decir, 30 años más tarde.

En el comic book, la ideología que representa el proyecto político norteamericano encuentra un elocuente canal de comunicación a través de infinitas narraciones, como por ejemplo: *Tarzán*, un héroe en un África exótica, salvaje, llena de peligros y pueblos guerreros; *Buck Rogers*, primera historieta de aventuras y ciencia ficción, que en el siglo XXV mantiene un conflicto con los chinos que se apoderan de América del Norte; y *Flash Gordon*, inspirado en la misma temática. Otros cómics perfilan la figura del agente secreto, el enmascarado, el policía y el héroe que actúan en los bordes de la ley. Todas las historietas asumen el anticomunismo como regla fundamental; la beligerancia entre las naciones asume el protagonismo narrativo y en el comienzo de la Segunda Guerra, muchos héroes van a los campos de batalla o participan en ella de manera indirecta o metafórica. En el estilo, hay un desarrollo de la narración, una profundización en la ilustración y una exclusión del humor (Masotta 1969, 55).

La vida cotidiana en el interior del país también es una temática muy explorada. *Li'l Abner* es una saga pantagruélica (inspirada aparentemente en los mismos excesos de

¹¹ En el medio hispanohablante el término “comic book” está instalado como un anglicismo que se intercambia por “revista de historietas” (o revista de cómic). En nuestro ensayo utilizamos ambos indistintamente.

la fiesta popular, estudiada por Bajtín), que relata las aventuras de una familia campesina. Los personajes son instituciones personificadas y estereotipadas, que configuran una sociedad en que cada anécdota es una enseñanza sobre las reglas de una estructura social fija. Historieta fuertemente ideológica presenta numerosos ejemplos de anticomunismo, antipacifismo e intolerancia (Masotta 1969, 59-62). Después de la Segunda Guerra Mundial, aparecen nuevos campos de batalla para el cómic norteamericano: Corea, Vietnam y Cuba.

A comienzos de la década del 50, se produce una renovación. Hay un renacimiento del género humorístico a través de las historietas intelectuales, como por ejemplo *Peanuts*, en el tradicional género infantil, que se caracteriza por el uso de un espacio teatral más que cinematográfico: los personajes son presentados a plena luz y a la altura del ojo del lector, no hay panorámicas ni planos generales. Surgen nuevos géneros: “soap opera”, “vida real” o “historias de vida”, “antihéroes”, “historietas de terror” y parodias de los cómic consagrados como *Batman* (Masotta 1969, 73-96).

Hacia la década del 60 surge un cómic underground con un discurso contrahegemónico, marginal en el mercado, con un público limitado, vanguardista y que puede leerse como el revés del sentido de los 70 años de la historieta norteamericana (Masotta 1969, 99-101).

Siguiendo con esta última idea, queremos reflexionar acerca de la relación que estas dos vertientes de la historieta (la producción que Masotta caracteriza como crítica y la gran producción como propaganda ideológica del Estado y del Mercado), mantienen con el mercado, la cultura y la política.

Esta situación también está presente en el caso latinoamericano, donde se puede identificar dos vertientes ideológicas: una contrahegemónica, presente en Los Supermachos y otras producciones críticas, como por ejemplo “*Mafalda*” y “*Comentarios de Pancho Jaime*”, entre otras, que alcanzaron gran éxito editorial¹², y

¹² “Mafalda” fue publicada como tira diaria y semanal en diversos medios argentinos entre 1964 y 1973. Hay diversos estudios sobre este cómic, entre ellos destaca el reciente “Mafalda: historia social y política” de Isabella Cosse. “Comentarios de Pancho Jaime” fue una controvertida revista de periodismo y caricatura, producida en Guayaquil a fines de la década del 80, cuyo director y productor, Pancho Jaime, fue asesinado en el momento de mayor tiraje y también de mayor conflicto político que generaba la revista en el entorno del país. Existe poca información disponible sobre este caso, pero hay una compilación de algunos números de esta revista en la Biblioteca de la Universidad Andina sede Quito y

otra vertiente hegemónica, en cuyo amplio espectro encontramos desde superhéroes justicieros que se mantienen al margen de las tensiones políticas y que más bien son funcionales al discurso del poder, como son los casos de *Patoruzú* en Argentina o *Kalimán* en México, hasta el uso pedagógico de historietas en campañas educativas y formativas de “conciencia” política en las experiencias cubana y chilena de los años 60 y 70s. Sin embargo nuestro interés es contrastar el modelo ideológico del cómic USA con Los Supermachos.

Al respecto señalamos, en primer lugar, que el poder político está muy interesado en controlar el mundo del cómic y las comunicaciones. En este sentido, retomando a Volóshinov, consideramos que la hegemonía ideológica en el cómic USA: “se esfuerza por impartir al signo ideológico un carácter eterno, supraclasista, por extinguir u ocultar la lucha entre los juicios sociales de valor que aparecen en aquél, por hacer que el signo sea uniaccidental” (1976, 37). Con esta perspectiva, seguimos a Eco que plantea desenmascarar el proceso de mitificación y su mecánica mitopoyética en el cómic USA, que opera construyendo una unidad mágica que identifica imágenes y aspiraciones, mediante la cual la sociedad industrial basada en la producción y el consumo obligatorio, difunde imágenes míticas destinadas a radicarse en la sensibilidad de las masas, fabricadas en los laboratorios de la industria de la persuasión (1993, 221-3).

En este punto traemos a colación, nuevamente, el concepto de hegemonía que estudiamos en Hall (2013) para observar cómo Eco focaliza esta misma perspectiva en su análisis sobre la ideología del cómic.

Para el semiólogo italiano, la imagen o el objeto y su finalidad conforman una unidad mágica; es decir que “[...] el objeto [un coche o la imagen de Superman] es la situación social y, al mismo tiempo, signo de la misma: en consecuencia, no constituye únicamente la finalidad concreta perseguible, sino el símbolo ritual, la imagen mítica en que se condensan aspiraciones y deseos” (1993, 222). En este sentido agrega que esta narrativa de manifestaciones objetuales sensibles del mundo del comic, “[...] tiene caracteres de universalidad porque de hecho es común a toda una sociedad; y posee las características de la creación del vulgo. Pero, al mismo tiempo procede de las capas altas

algunos estudios realizados por Xavier Andrade en la Biblioteca de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales sede Quito.

[...]” (1993, 222), porque la sensibilidad de las masas ha sido forjada, dirigida y provocada por las exigencias conscientes de una pedagogía instituida desde lo alto de la sociedad que persigue determinados fines económicos. En suma, el repertorio mitológico del cómic USA está instituido desde las esferas del poder de la comunicación y tiene una función educativa.

Por otra parte, decíamos que Masotta señalaba que el cómic crítico en EEUU es marginal al mercado editorial y llega a muy pocos consumidores. Por lo que podemos suponer que la gran producción editorial está sometida a las directrices del poder y las autoridades políticas y económicas. En este sentido, debemos tener presente que una función fundamental de la historieta es que enseña a “pensar” a su público (Steimberg, 1977, 109-33).

Paradójicamente en las producciones latinoamericanas críticas, como es el caso de Los Supermachos, sucede simultáneamente lo opuesto, en el sentido de que se cuestiona el poder hegemónico alcanzando el protagonismo en la industria editorial. Entonces la pregunta que surge es, ¿cuáles son las causas de estas situaciones aparentemente opuestas? Tal vez no podemos dar una respuesta exhaustiva a esta problemática, pero sí podemos al menos explorar el asunto. Creemos, en base a lo que estudiamos en Masotta y a los conceptos tomados de Volóshinov, Hall y Eco, que el cómic USA en su vínculo con el mercado, la cultura y la política conforman un discurso coherente y homogéneo. En cambio en Los Supermachos, se evidencia un conflicto entre estos factores, pues por un lado nos encontramos con que un éxito editorial y económico está ideológicamente en contradicción con la dirección política de la sociedad instrumentada por el poder; y por otro lado creemos que esta resistencia al discurso hegemónico es expresión de una sociedad que no puede amoldarse a un unívoco modelo cultural, sino que evidencia una lucha a gran escala por la apropiación y la proposición de los significados.

1.4.4. El lenguaje del cómic en el contexto de la comunicación

Estudiar el lenguaje del cómic en el ámbito global de la comunicación, permite definir sus características específicas como resultado de la relación y el entrecruzamiento con los otros lenguajes que conforman este ámbito. En este sentido,

todos los lenguajes son interdependientes, relacionales, se influyen recíprocamente, gozan de cierta autonomía y comparten características. Por otra parte los lenguajes son colectivos, es decir que los aportes de los autores y productores no pueden modificarlo arbitrariamente, sino que deben adaptarse a una estructura preexistente, y en ese marco realizar su propuesta (Barbieri 1993, 11-7). De este modo, Los Supermachos es una historieta muy bien adaptada al lenguaje del cómic, a sus códigos y convenciones, que hace un uso particular de ese instrumental, que le permite construir su sentido original. Esto lo veremos con detalle en el segundo capítulo del presente trabajo.

El arte del cómic es un singular entrecruzamiento del dibujo y la narración literaria, su lenguaje es lexipictográfico. Sus convenciones, descritas en el texto *El discurso del cómic* de Luis Gasca y Román Gubern (2011), están formalizadas y codificadas a los fines de su estudio y sin pretensiones de absolutizar el lenguaje, pues en la práctica, existen variaciones, derivaciones y transgresiones del código matricial, como en cualquier lenguaje. Esta sistematización léxico-técnica sirve a nuestro proyecto como instrumento para hacer una lectura interpretativa de la historieta, enfoque con el que pretendemos explicar un saber académico para un lector académico, sobre el análisis de una obra concebida en la sabiduría del saber hacer del artista (Barbieri 1993, 279). Es decir, que el trabajo interpretativo avanza en un marco de límites e intereses establecidos desde la perspectiva de investigación.

1.4.5. El diseño del humor en relación a la política y lo social

En su narrativa, Los Supermachos presenta una estructura social y política que refleja y caricaturiza la sociedad latinoamericana. La máxima autoridad política de San Garabato es el presidente municipal, que responde a la jerarquía vertical del partido gobernante. El humor de la historieta construye una iconoclasia permanente contra el “señor presidente”, Don Perpetuo del Rosal, símbolo del poder político patriarcal y la élite social.

El gobierno de San Garabato, parodia del gobierno mexicano, persigue el consenso y la legitimidad para responsabilizarse de la tranquilidad, la paz social, el avance y el progreso de la sociedad. Sin embargo, el humor de la historieta destruye constantemente estos valores políticos.

Esta arista de la investigación se nutre del estudio que Samuel Schmidt hace del chiste político en México. Para empezar, el autor indica que:

[El] humor político [...] como detector de la opinión pública, nos permite conocer los diferentes puntos de vista de la sociedad, su inconformidad y su visión sobre los acontecimientos sociales e históricos. Estas expresiones nos muestran hacia dónde va dirigido el embate de la revancha societaria que, en el caso de México, se concentra en el presidente [...]. (2006, 180)

En este sentido, el cómic retrata el liderazgo político en el símbolo del presidente municipal, que es intercambiable por el del presidente del país, considerando la cultura política jerarquizada del poder. Dice Schmidt que:

Los chistes políticos se concentran en el poder y en México el símbolo más poderoso es el presidente: él se encuentra en la cúspide de la pirámide de poder [...] los negocios públicos ocurren a la sombra del presidente y emanan de él. No debe sorprender, por tanto, que él sea el símbolo primario del abuso y exceso del poder. Esta imagen se extiende a sus colaboradores porque se espera que actúen como lo hace su jefe, quien es el modelo a seguir. (2006, 184)

Para concluir esta definición de la máxima jerarquía social, Schmidt afirma que: “A través de la historia de México, la concentración de poder ha sido una de las características principales de la dominación política. Durante el siglo XX el poder político se concentró en el presidente, convirtiéndolo en el símbolo de la opresión; consecuentemente, abundan los chistes presidenciales” (2006, 185).

Esta es la razón por la que es tan importante la figura del presidente municipal en San Garabato. Sigamos a Schmidt para reforzar este argumento: “[...] en México, dado el gran impacto del gobierno federal y del jefe del Poder Ejecutivo, el tema es el presidente. Cuando los chistes se refieren a temas locales, atacan a los gobernadores y hasta a los presidentes municipales, pero siempre como representantes del sistema piramidal y autoritario de la política” (2006, 85). En este sentido, el chiste ataca el poder que el ciudadano debe respetar. El discurso humorístico hace burla de la solemnidad y

seriedad que Don Perpetuo usa para convencer y engañar, transformándolo en chanzas y bromas descalificadoras (lámina 8).



Lámina 8.

Mis Supermachos, p. 26

El ataque contra los valores y símbolos del poder se realiza satirizando las figuras públicas y la pomposidad de sus actos, ironizando para marcar la incongruencia de las decisiones políticas, haciendo del discurso público una comedia llena de sarcasmo con críticas y chistes. Desde esta perspectiva, Schmidt es contundente, afirmando que:

Equipados con este instrumental humorístico, la sociedad arremete contra los símbolos y valores de la política, desheroiza la historia política [...], por lo que a su paso la reconstrucción del discurso oficial es muy difícil. El ataque contra los íconos políticos responde a un malestar concreto y se aplica a lo que les da sustento a los políticos contemporáneos [...]. Si con el humor establecemos que en lugar de héroes tenemos gente torpe, el sustento heroico que el establishment pretende sustentar pierde validez. (2006, 60)

Esto nos lleva a considerar que el Estado o el poder, en su afán por determinar e identificar todo aquello que atenta contra su sistema sociopolítico y económico en su conjunto o en cualquiera de sus partes, puede reprimir y sancionar los chistes y cualquier

manifestación humorística percibida como ataque. Sobre ello hay en nuestra región, infinitos ejemplos actuales e históricos.

Los Supermachos es humor político en un sentido crítico. Don Perpetuo del Rosal, parodia un sistema político que establece redes y grupos que perduran su poder durante décadas; es un claro referente de la apropiación jerarquizada de los recursos sociales y naturales del país. El partido del gobierno “RIP”, es –como ya se dijo antes– el indudable anagrama de las siglas del Partido de la Revolución Institucional. La crítica a los discursos, las fortunas personales y los negocios de los dirigentes revolucionarios del RIP son el eje de muchos chistes. Así por ejemplo, los revolucionarios se quejan de que hoy no son tan ricos como en el pasado, o les preocupa que los extranjeros piensen que los revolucionarios mexicanos no están al nivel de los grandes millonarios del mundo (lámina 9).



Lámina 9.

Mis Supermachos, p. 57

Dice Schmidt que: “El chiste es la manifestación más importante del humor político, es tendencioso e intencional, es hostil y puede ser obsceno porque está destinado a producir desnudez [...] Su obscenidad consiste en que buscan *desnudar* a los políticos despojándolos de su pretendida superioridad” (2006, 67. Las cursivas son del original). Este arte de poner en evidencia y exagerar aquello que el poder político

pretende ocultar, es lo que fortalece el argumento del humor, porque el poder reclama aceptación y legitimación social de sus acuerdos privados sobre cosas públicas, que afectan al conjunto de la sociedad, y esta es una paradoja que el humor de Rius explota con ahínco.

Esta situación, según Schmidt, produce frustración social y el chiste por su efecto hilarante y liberador, ayuda a sobrellevarla. La crítica del chiste es categórica, sintética y certera sobre el objeto que se está atacando. El chiste construye un contrasentido, cuando representa al político que supuestamente debería ser inteligente, moral y honesto, con las características contrarias. De este modo el personaje se vuelve gracioso y provoca risa. La lógica del chiste construye silogismos que destruyen la imagen del político.

Una función del chiste es liberar al ciudadano común de su compromiso con los símbolos del poder político y del Estado-nación, que le son impuestos por los políticos y las instituciones. La sociedad civil confronta simbólicamente a los políticos, rechazando la persecución a que es sometida por el poder (Schmidt 2006, 74-5). La conducta de Don Perpetuo expone esta situación, pues obedece a la lógica de que su poder emana del poder institucionalizado y no del pueblo, y a cada paso exhibe la conciencia de que su carrera depende de su capacidad de influir en el juego político.

Llegado a este punto, y todavía siguiendo a Schmidt, cabe preguntar, ¿cuál es el origen de los chistes políticos, quién los hace y para qué? A continuación buscamos las respuestas siguiendo el relato de la historieta.

Don Perpetuo es llamado “el Cacique” (Rius 2005, 185), adjetivo que en su contexto revela una concepción autoritaria de la política. En este sentido, la historieta reflexiona sobre el vínculo entre el humor político y la participación ciudadana, señalando que el partido revolucionario (RIP) es un canal de participación cerrado para el pueblo, con lo que desacredita el sistema electoral y evidencia la manipulación del voto popular. El pueblo está imposibilitado de influir sobre el sistema o el gobierno y más bien debe cuidarse y evitar el contacto con las autoridades, pues casi siempre terminan abusando de él.

De este modo, el humor puede entenderse como una forma de participación política. Para Schmidt, los chistes políticos se originan en la élite: académicos, hombres de negocios, profesionales, políticos, comunicadores, humoristas. Este grupo, que tiene

la capacidad de acceder a los medios de información y usarlos para sus fines, los produce y los pone a circular dentro del propio segmento social y entre las clases subalternas (Schmidt 2006, 94). De tal manera, el humor político puede ser usado por las élites para negociar con el poder y manipular la opinión pública. En este sentido, la historieta evidencia un lenguaje popular utilizado por los personajes y el uso de estereotipos visuales contruidos sobre la cultura de un pueblo de la sierra, (Schmidt 2006, 95-7).

Siguiendo con esta idea de humor político y sectores sociales, es interesante señalar dos cosas más que constituyen la paradoja de esta historieta y del discurso cómico en general. Paradoja que consiste en la exaltación y moderación de los conflictos sociales por medio del humor y la risa (concepto que estudiamos en Bergson, Bajtín y Angeli). Estos dos señalamientos son: primero, que la historieta de Rius revela a un equipo profesional con un conocimiento profundo en distintas materias: historia y situación sociopolítica de México, comunicación y lenguaje del cómic, un agudo sentido del humor y una posición política definida que constituye un grupo de oposición o al menos crítico del poder; y segundo, que los personajes populares de provincia que inspiraron a los ficticios de San Garabato, difícilmente producirían una historieta de este tipo, pero sí podrían leerla, aprender a leer en ella o interpretarla de algún modo. En consecuencia, consideramos que el humor de Los Supermachos ejerce una acción educativa y didáctica en una población de lectores con los que existe, un acuerdo ideológico básico (Steimberg, 1977).

1.4.6. ¿Cómico de autor o autoría social?

La historieta de Rius, en su contexto de circulación, es decir, el mundo sociopolítico que la rodea, se convierte en un comentario editorial periódico de la marcha de ciertas relaciones sociales. Desde esta óptica, adherimos a Steimberg:

Este comentario narrativo de los datos de la actualidad sociopolítica será registrado, [...] en tanto lista de interpretadores que la historieta proporciona a su público como modos de conceptualizar cada nuevo aspecto de lo que ambos (historieta y público) entienden como realidad. Un acuerdo ideológico básico [...] funda ese acto previo de compartir una concepción de lo real. En tanto lista de interpretadores, una historieta no impone

ideología; propone, a receptores en los cuales esa ideología ya ha sido impuesta, modos de actuar ideológicamente en la producción y recepción de la significación. (1977, 115)

Los Supermachos realiza su proposición interpretativa, por una parte a nivel visual, señalando los estigmas de los sectores sociales mediante estereotipos visuales contruidos sobre la cultura de un pueblo de la sierra mexicana, a través de una jerarquización del dibujo y de lo caricaturesco; y por otra, valiéndose de distintos tropos lingüísticos, propone modos de narrar las aventuras de los personajes, de modo que la moraleja sea siempre la misma.

Es decir, que la historieta enseña a discriminar y ordenar el mundo mediante la representación analógica, por un lado caricaturesca, de signos icónicos y verbales, por otro lado narrativa, en cuanto a la organización del relato, y por último, mediante la articulación retórica de imagen y texto (Steimberg 1977, 116). De este modo, las múltiples formas poéticas de cada viñeta y de cada capítulo de la historieta, repiten el mismo mensaje ideológico del relato en su conjunto: la crítica a las injustas jerarquías sociales de San Garabato.

De este modo, la crítica ideológica que ejerce el cómic, representa una posición política, que el ingenio del dibujante adapta a la estructura de un discurso político que preexiste a Los Supermachos.

1.5. La estratificación social y estructural de San Garabato

Desde la perspectiva de esta investigación, caracterizamos a San Garabato como una sociedad capitalista en vías de desarrollo dentro del marco más general propuesto por Aníbal Quijano (2000), que define a las sociedades latinoamericanas como pertenecientes a la periferia del mundo capitalista colonial moderno. Asumimos este enfoque porque la historieta satiriza el imaginario simbólico de este “mundo” que los personajes encarnan y que define sus identidades.

A continuación haremos un resumen de las características de los personajes principales y sus vínculos sociales, definidos por Rius como estereotipos didácticos que permiten entender el lugar que ocupan en la estratificación social que propone la historieta. En el capítulo dos profundizaremos la cuestión del estereotipo.

Empecemos por el grupo hegemónico. Don Perpetuo, presidente municipal, está casado con Doña Pomposa, que es hija de Don Plutarco, el revolucionario más rico del pueblo, hacendado y prestamista. Don Plutarco, tiene otra hija, Doña Gertrudis que está casada con Don Ticiano, el comerciante más rico del pueblo que es de origen indígena. Las dos hermanas ejercen la profesión de esposas, pasan el tiempo en sus casas o en la de su padre y hostigan a sus maridos y familiares todo el tiempo. Enedina es la joven y bella hija de Perpetuo y Pomposa, que sigue los pasos de su madre, pues tiene asignada la tarea de casarse y producir nietos para sus padres. El cantinero Don Fiacro, es un inmigrante ibérico, aliado estratégico de Perpetuo que le asiste en la inteligencia de su gestión. El policía Arsenio y su ayudante “ilegal” el Lechuzo, se ocupan de aplicar la violencia contra todos los opositores al gobierno municipal. Las mujeres de este grupo no establecen vínculos con los subalternos, en cambio los hombres sí, pues es parte de su trabajo.

El grupo de los subalternos está integrado por los indígenas Calzónzin y su primo Chón Prieto, que viven en el cerro fuera del pueblo y que ejercen un modo de vida y pensamiento despreocupadamente ajeno al del pueblo. Calzónzin sabe leer y tiene en su casa un pequeño librero. El boticario Don Lucas, enemigo político del gobierno y Doña Emerenciana, miembro de la sociedad femenina “las hijas de la vela perpetua”, soltera y devota católica.

Retomando el argumento del primer párrafo, San Garabato es una sociedad estratificada en clases con fuertes fronteras económicas y culturales, que estructuran y justifican las desigualdades sociales. Como dijimos al principio de este trabajo, reconocemos los elementos de diferenciación étnica y de género vinculados a la clase y la estratificación, pero aunque nos centramos en este último elemento de la estratificación social, intentaremos incorporar análisis que evidencien la intersección entre clase, etnia y género, porque este cruce está presente en la historieta.

La exploración de la estructuración social de la desigualdad en el capitalismo contemporáneo, es objeto de un intrincado debate que incluye lo económico, histórico, político e ideológico. Sin entrar en él, consideramos junto con Rosemary Crompton que existe claramente en las sociedades capitalistas de Occidente, una clase o sector dominante y sectores subordinados. Y siguiendo lo desarrollado por la investigadora,

agregamos que la “[...] ‘estratificación social’ es un término general que describe estas estructuras sistemáticas de la desigualdad” (1993, 17).

De aquí que se origine una pregunta: ¿cómo enfocamos la representación de la estructuración de la desigualdad en el micromundo de San Garabato? Proponemos un análisis que identifique los elementos a enfocar. Primero observamos que una de las causas que constituye el eje de la crítica de muchos chistes, se origina en dos factores: por un lado, la propiedad de la tierra, el control del comercio y el mercado; y por otro, la vinculación a la clase política representada por el RIP y la capital del país, es decir el Estado. Luego, notamos que otra fuente que construye la comicidad es la cuestión étnica y de género.

El siguiente punto a tratar es necesariamente, la estructuración jerárquica de la desigualdad social. ¿Cómo funciona en la representación del cómic? Para entenderlo vuelvo a recurrir a ideas de Crompton. La autora sostiene que la jerarquía social es un elemento fundamental para legitimar las estructuras de poder económico y que estas relaciones jerárquicas se sostienen principalmente mediante los vínculos del parentesco, la educación y el ocio, que cohesionan a la clase dirigente y la separan de los sectores subalternos. Al respecto, Crompton señala que “[...] en las sociedades industriales de Occidente [y en las sociedades latinoamericanas en vías de desarrollo] el poder político y económico se concentra en una clase alta relativamente pequeña, y este poder guarda una estrecha relación con la posesión de la propiedad capitalista” (1993, 236-7).

Un caso de estas prácticas socioculturales, es representado por Rius en la historia del diputado Godínez, con quien Don Perpetuo pretende establecer un vínculo político familiar a través del noviazgo de su hija (lámina 10). Aquí vemos caricaturizada la ideología del sistema moderno colonial de las relaciones de género (Quijano, 2000, 377-8) donde la mujer “blanca” tiene asignada la misión de reproductora de la clase burguesa y de la “raza blanca”. Paradójicamente al cortejo del diputado a Enedina, la trama narrativa incluye al boticario Don Lucas, quien desconociendo la frontera, económica y sociocultural que lo separa de Enedina, pretende conquistarla (lámina 11).

De este modo, se teje una alianza en la jerarquía social a través del poder económico y los vínculos socioculturales, mientras simultáneamente se establecen fronteras con los otros sectores sociales. En este sentido, los chistes vinculan la

problemática de la clase con el género y la etnia, pues la joven y bella Enedina es disputada por dos hombres que pertenecen a estratos sociales distintos.



Lámina 10.

Mis Supermachos, p. 108



Lámina 11.

Mis supermachos, p. 98

Siguiendo con el cómic, es interesante señalar que en una de las viñetas, la esposa de Perpetuo, Doña Gertrudis llama *mugrosos* al grupo liderado por Don Lucas y secundado por Chón Prieto, Calzónzin y el músico (lámina 12). Y más adelante Don Perpetuo califica de *indio presumido* al boticario disparando la escopeta contra el diputado en medio de la confusión del chiste (lámina 13). En esta situación encontramos

otro perspicaz entrecruzamiento entre clase, etnia e incluso posición política, pues el perfil sociocultural de Don Lucas, definido por Rius como “un boticario medio ‘leído y escrebido [*sic*, seguramente por ‘letrado’ o ‘instruido’]” (2005, 9) y caracterizado en la historieta como un profesional crítico del gobierno, conduce a que Don Perpetuo lo clasifique en el grupo de los indios y opositores.



Lámina 12.

Mis Supermachos, p. 112



Lámina 13.

Mis Supermachos, p. 115

Otro elemento sociocultural analizado por Crompton, como factor que influye en la estratificación, es el “consumo” en cuanto apropiación de la riqueza social y el prestigio que el consumidor adquiere por la posesión y uso de los bienes, que también se vincula a la jerarquía social. La autora centra su análisis y crítica en las creencias y las prácticas ideológicas que intentan definir el consumo como una práctica económica y cultural fundamental que establece vínculos sociales y sistemas de estratificación social (1993, 36-7). Por otra parte agregamos que el consumo es un elemento ideológico fundamental desde el enfoque del pensamiento hegemónico y el consenso (Hall, 2013).

En Los Supermachos, el enfoque con que Rius trata el consumo coincide con el de Crompton y Hall. Veamos dos ejemplos. La narrativa sobre la “cobija eléctrica” de Calzónzin (Rius, 2005, 67-9), que carece de una fuente eléctrica para conectarla, define

un símbolo de desarrollo moderno incongruente y ficticio para el sujeto excluido de ese proceso económico. Aquí nuevamente la comedia cruza la clase con el género cuando Doña Emerenciana, “la bigotona”, sostiene un diálogo con Calzónzin en el que a través del argumento de la conexión de la cobija eléctrica, se entreteje un discurso que evidencia que las relaciones de género dentro de su grupo social, tienen características particulares vinculadas más a un régimen matriarcal que al patrón de familia burguesa patriarcal (lámina 14).



Lámina 14.

Mis Supermachos, p. 68

También es interesante el caso de la “radio” que llega a manos de Calzónzin por medio de un contrabandista (Rius 2005, 68-71). Estas narrativas elaboran un discurso que señala la dialéctica entre las prácticas socioeconómicas que afectan la estructura sociocultural, impactando sobre los grupos étnicos y las relaciones de género. Observemos la situación que se genera cuando la mujer del policía Arsenio, baila con Calzónzin al compás de la música de la radio y ante la interrupción de su marido, ésta se resiste, increpándole, castigándole e imponiendo su voluntad (lámina 15).



Lámina 15.

Mis Supermachos, p. 87

Por último, se incorpora del estudio de Crompton un aporte a la teoría del consenso y la hegemonía. Éste es la exploración de las argumentaciones ideológicas que explican la desigualdad y la legitiman desde una perspectiva moral en distintas sociedades y en diferentes tiempos. Su reflexión se centra en la sociedad de castas hindú, en la estratificación medieval europea y en la sociedad capitalista occidental desde el siglo XVIII. Lo esencial de esta propuesta está resumido en el primer párrafo del texto:

Todas las sociedades complejas se caracterizan, en un grado variable, por la desigual distribución de las recompensas materiales y simbólicas. Es también el caso de que nunca ha existido una estructura persistente de desigualdad económica y social sin que hubiera también algún tipo de sistema(s) de significados que persiguiera tanto explicar como justificar la desigual distribución de los recursos sociales. (Crompton 1993, 17)

De esto se desprende que las sociedades modernas necesitan acreditar consenso sobre la desigualdad y en la sociedad moderna colonial en vías de desarrollo de San Garabato, también el consenso es una necesidad ideológica clave, que se expresa en la siempre atinada fórmula que llama a la conciencia cívica y resuelve los conflictos: “ser supermachos”. Esta expresión es interesante porque en San Garabato representa la aceptación de la hegemonía de un régimen de comportamiento sobre todos los aspectos

de la existencia de los subalternos, y en este sentido, Doña Emerenciana hace patente la cuestión del género atribuyendo el concepto de supermacho a la conducta masculina de casarse, trabajar, portarse serio, llegar temprano a la casa y no beber (lámina 14).

En este sentido, la recurrencia al concepto de supermacho, aparece como un discurso que legitima un sistema de dominación económico social que actúa en todos los ámbitos de la vida pública y privada. Profundizando en la crítica que la historieta realiza a la ideología de la dominación moderno/colonial de San Garabato, proponemos analizarla desde el concepto de frontera étnica, porque Rius satiriza constantemente los comportamientos surgidos de esta forma ideológica. Empecemos recurriendo a la definición de Andrés Guerrero, quien dice que: “la frontera étnica sería una suerte de artilugio simbólico de dominación que, en las relaciones de poder cotidianas, produce y reproduce a la vez al indio y al blanco-mestizo” (1998, 114). Y luego agrega, que esta frontera “es un principio generador de estrategias de poder en todo el espacio de la sociedad nacional, desde el Estado central (lo público estatal) hasta la periferia doméstica (lo privado y lo cotidiano)” (1998, 114). Esta ideología en Los Supermachos se convierte en una matriz de pensamiento y conducta que, los protagonistas viven como una realidad simbólica que divide a la población en “blancos” e “indios”.

En la historieta uno (Rius, 2005, 13-38), que narra el fracaso del primer intento por llevar turistas a San Garabato a causa de que la turista se asusta y huye al ver que los indios no son como en Hollywood, Rius plantea el parteaguas simbólico de la frontera étnica. Para evidenciar este límite, analicemos la sucesión de algunos chistes. Mientras Don Perpetuo, el cantinero Don Fiacro y el policía Arsenio debaten sobre cómo hacer volver a la turista extraviada, aparece Calzónzin que nombra a la mujer como “la gringa” y Don Perpetuo le califica de “igualado”, señalándole violentamente que se dice “la turista de la raza blanca” (lámina 16). Seguidamente, los dirigentes encuentran la solución al problema, llevar al cerro a toda la población indígena con un argumento falso dicho por el Presidente Municipal: “¡...nos amenaza la bomba atómica en San Garabato! (Rius, 2005, 26). Luego, el asunto es puesto en duda por los indígenas, destacándose el cruce con el problema del género en el reclamo que Doña Emerenciana hace a Don Perpetuo por el abuso sobre las indias (lámina 17). Los que se oponen a ir al cerro, son

encerrados en la prisión e intentan deducir la causa de lo que se trae Don Perpetuo para quedarse con unos pocos habitantes en el pueblo (2005, 30).



Lámina 16.

Mis Supermachos, p. 19



Lámina 17.

Mis Supermachos, p. 27

Finalmente, según el plan de Don Perpetuo, se reúne sólo la raza blanca del pueblo para dar la bienvenida a la turista texana. En este punto, ocurre un diálogo que evidencia el carácter relativo y permeable de la frontera étnica, pues Don Ticiano, el

próspero tendero del pueblo, es cuestionado por Don Fiacro en su pertenencia a la raza blanca y el policía Arsenio le responde que la condición económica le otorga esa categoría (lámina 18). Finalmente observemos cómo el conflicto de género irrumpe a través de Doña Pomposa que cuestiona la autoridad de su marido avergonzándolo ante Don Plutarco (lámina 19).



Lámina 18 y 19.

Mis Supermachos, p 35

Para terminar el capítulo, integrando algo de la lógica del humor de la historieta, proponemos una paradoja: para las autoridades de San Garabato posicionadas en la perspectiva del consenso, no existe el conflicto, ni las tensiones a causa de la estratificación social, pues ésta es la complementariedad necesaria para el progreso y el enriquecimiento de la sociedad en su conjunto. Por ello, la historieta ironiza los argumentos que en este sentido proponen los revolucionarios del RIP, quienes permanentemente simulan administrar el poder con justicia por el bien de todos los habitantes de San Garabato (lámina 20).



Lámina 20.

Mis Supermachos, p. 185

Capítulo 2

Estudio de la historieta

En el presente capítulo analizaremos el lenguaje de la historieta *Los Supermachos*, desde la propuesta de sus técnicas y la instrumentación particular del lenguaje. En este sentido, exploraremos los contenidos desde un enfoque morfológico para evidenciar sus aspectos ideológicos.

2.1. Categorías de lectura

Para empezar, cabe recordar lo dicho al comienzo del primer capítulo sobre el signo como representación: la imagen del cómic es un signo de la realidad culturalmente comprendida, es decir, una realidad que remite a otra realidad. En este sentido, la imagen reproduce algunas características del objeto real que representa, por ejemplo el contorno, el interior de las formas y la textura, con lo cual comunica una idea de la figura. Así, el problema de la mimesis en el dibujo es crear imágenes eficaces más que semejantes, que subrayen los aspectos justos y necesarios de las figuras y su entorno (Barbieri 1993, 25-6). De tal modo que, desde una perspectiva comunicativa, valoramos en el dibujo de *Los Supermachos* la eficacia que selecciona y subraya ciertas características del objeto representado, útiles para la construcción de su discurso.

El siguiente paso es identificar las categorías o unidades de análisis técnico con las que se pretende conceptualizar los componentes del lenguaje gráfico con que opera el cómic,¹³ con el objetivo de definir el modo específico de cómo trabajan en la historieta, así

¹³ El término “gráfico” tiene diversas acepciones y un amplio alcance en las artes visuales y de la comunicación. Como adjetivo se refiere a la escritura, al dibujo, a la imprenta y a lo que se representa por medio de trazos, figuras y colores. Como sustantivo alude a las formas, figuras, esquemas, textos e imágenes plásticas artesanales o impresas. En este proyecto utilizamos el concepto “gráfico” para referirnos a: 1. Un tipo particular de lenguaje que se caracteriza porque sus componentes (signos) son dibujísticos, figurativos, escriturales y de diseño; 2. Las categorías con las que pretendemos analizar este lenguaje; 3. La historieta como un medio de comunicación visual impreso mecánicamente y que circula en el marco de la industria gráfica; 4. La historieta como un producto autónomo organizado y conformado por los componentes técnicos citados más arriba; 5. El arte de construir la página como la unidad mayor que contiene las viñetas y las tiras; y 6. Para diferenciar dentro de la historieta, los elementos verbales o textuales (escriturales) de los dibujísticos o de diseño (gráficos).

como su clave interpretativa. En tal sentido el enfoque procura visualizar los elementos del lenguaje del cómic que estructuran y funcionan en la organización gráfica que constituye la historieta. Siguiendo a Barbieri (1993), a Eco (1993), a Gasca y Gubern (2011), definimos las siguientes categorías:

- 1) El dibujo y su signo gráfico privilegiado: la línea.
- 2) La caricatura: entre la comedia y el drama.
- 3) Perspectiva.
- 4) El encuadre y sus factores determinantes.
- 5) La dimensión gráfica como principio aglutinante de las dimensiones espaciales y temporales
- 6) La estructura narrativa y la interacción de los relatos gráfico y verbal
- 7) La estereotipización y la preceptualización de la expresión gestual y verbal.
- 8) Los personajes.
- 9) El montaje como eje sintagmático de la narración y principio articulador de las relaciones espaciales y temporales

Por último, con esta metodología se pretende demostrar que la instrumentalización del lenguaje del cómic en el marco de un discurso que se lo apropia, lo adapta, lo transgrede, lo modifica o lo reproduce, opera de acuerdo a dos necesidades expresivas: el entretenimiento cómico-satírico y la crítica de los conflictos sociopolíticos y culturales. De tal modo que siguiendo el objetivo de satisfacer estas necesidades de expresión, la representación de las jerarquías sociales es puesta en el centro de todos los escenarios posibles de la historieta para mover a la risa, al escarnio y a la burla sobre la ideología que sostiene la jerarquización social.

2.2. El lenguaje de Los Supermachos. Características y dispositivos de funcionamiento.

En este acápite vamos a trabajar el análisis centrándonos principalmente en la historieta número 28, que está entre las páginas 169 y 194 del texto de Rius (2005); y con

menor frecuencia recurriremos a ejemplos de otros números. Con el fin de acotar el objeto de análisis, nos centramos en este ejemplar de Los Supermachos por las siguientes razones: Primero, porque los aspectos visuales y gráficos permiten un amplio despliegue de las categorías de análisis nombradas más arriba; segundo, porque el discurso verbal evidencia una intención pedagógica sobre la historia de la Revolución y la situación política en el momento presente que se está narrando; y tercero, porque la interrelación entre los elementos visuales y lingüísticos expone lo ideológico con claridad.

Los componentes gráficos de la historieta que se intentan circunscribir a las categorías de análisis, en la práctica están interrelacionados e imbricados unos con otros en relación de mutua dependencia. Por esto se hará constantemente referencia dentro de cada categoría, implícita y explícitamente a elementos que también están contenidos en otras. En este sentido nos apoyamos en el enfoque con el que Luis Gasca y Román Gubern abordan la sistematización de las convenciones semióticas del cómic, definiéndolo del siguiente modo:

“[Es necesario reconocer los] solapamientos entre lo que pertenece al *mostrar* (iconografía) y lo que pertenece al *narrar* (expresión literaria y técnicas narrativas) [...] Estos entrecruzamientos e interconexiones corroboran la rica complejidad del sistema semiótico del cómic, que constituye [...] un medio escrito-icónico basado en la narración mediante secuencias de imágenes fijas consecutivas, que pueden integrar en su seno textos literarios. Y esta narración está gobernada, por ello, por códigos diversos de lenguajes o paralenguajes diferentes, verbales e icónicos (escenografías, gestualidad de los personajes, vestimentas, onomatopeyas, etc.)” (2011, 10. Las cursivas pertenecen al original)

2.2.1. El dibujo y su signo gráfico privilegiado: la línea

La línea en Los Supermachos es el signo básico que se caracteriza por ser una “síntesis mínima” que inicia la comunicación con los lectores. El dibujo, instrumento fundamental del cómic, define dos aspectos gráficos: *la modulación de la línea y la*

relación contorno-relleno. Por un lado, la línea modulada caracterizada por sus engrosamientos y estilizaciones, es el recurso gráfico predominante en el cómic de Rius. La modulación define la dinámica o estática de la imagen, los efectos volumétricos o planos. La línea modulada, también representa un esbozo de relleno, porque a través de sus modulaciones da una idea de la iluminación de las superficies, de su textura y volumen. Por otro lado, el relleno del espacio de la viñeta, es un recurso complementario pero fundamental pues apoya y permite el protagonismo de la línea modulada. En el relleno, el uso del negro y de la trama definen por su densidad, dilatación y dirección, la textura visual y las sombras. Todos estos elementos facilitan al lector indicaciones emotivas y narrativas (Barbieri 1993, 23-4) que vehiculizan el contenido ideológico otorgando eficacia al discurso.

A los fines del análisis, se señalan dos funciones de representación que posee *la línea en cuanto signo gráfico*¹⁴ (salvando las limitaciones que conlleva la arbitrariedad del enfoque, pues en el dibujo ambas funciones están inextricablemente unidas). Por un lado representa el *contorno* de un objeto, por ejemplo el perfil de Calzonzin; y por otro, representa la *textura* y el *volumen* de un objeto mediante un entramado que lo rellena y da una idea de la dimensión, la luz y el material de que se trata, por ejemplo el cabello de Calzonzin o el sombrero de Argumedo (lámina 21).

La línea contorno a menudo no distingue entre contorno y textura, pues el trazo define el interior y el exterior de la figura, como en la vestimenta de Calzonzin (lámina 21). La línea utilizada en el cómic desde el punto de vista de su espesor es una “línea modulada” (Barbieri 1993, 29) que se engrosa y estiliza simultáneamente, en la totalidad del diseño de la viñeta. Su efecto espacial es tridimensional, informa dónde acaban las figuras y comienza el fondo, los espesores, iluminación, distancia e importancia. En este sentido, obsérvese la tridimensionalidad de Argumedo en el diseño del sombrero, la dinamicidad en la posición de su cuerpo visto en tres cuartos de perfil y el contraste de claroscuro, en relación al estático perfil de Calzonzin. A lo que se suma la importancia de su relato en el tamaño del globo (viñeta central de la lámina 21). Esta caracterización gráfica de la figura de Argumedo evidencia su protagonismo discursivo, que será dominante en el transcurso de

¹⁴ En adelante se remarcará con cursivas los conceptos técnicos analizados.

la historieta. En esta viñeta, Argumedo desacredita la noticia de que mataron a Villa, llamando “lagartijo” a Don Lucas e inquiriendo por la verdad a Calzónzin.

Las informaciones que proporciona el dibujo, son experimentadas como emociones pues proporcionan al lector la posibilidad de implicarse intensamente en el relato. En Argumedo, el tratamiento del sombrero con líneas quebradas breves, que se engrosan y afinan, que a momentos son rectas y luego curvas, las líneas zigzagueantes que dibujan el bigote, el cabello y las arrugas del rostro del guerrillero, son manifestaciones de la línea modulada que imprimen a la imagen *dinamismo y movimiento* (Barbieri 1993, 32-3). En definitiva, el discurso del dibujo y el trazo, produce una síntesis dialéctica con el discurso verbal, que también es dinámico porque narra la historia del héroe nacional Pancho Villa, su tiempo, su vínculo pasado y presente con un campesino y guerrillero anónimo llamado Argumedo, que cumpliendo la misión encomendada por el General permanece desde hace medio siglo haciendo guardia en el cerro, y de repente toda esta situación absurda pero fuertemente simbólica sucede en San Garabato.



Lámina 21.

Mis Supermachos, p. 173

El relleno de las figuras y espacios es trabajado mediante *los tramados*, *los sombreados* y *la mancha negra*, que funcionan como pausas o silencios visuales que ayudan a enmarcar y a destacar el discurso verbal en la narrativa del cómic. Los tramados son superficies regularmente rayadas o dibujadas con una trama regular, como los techos

de las casas (lámina 22), o el poncho de Argumedo (lámina 21). Los sombreados están realizados por la disposición de trazos entrecruzados y/o paralelos más o menos densos, que Rius emplea en los paisajes, montañas y árboles (lámina 23) y en pocas ocasiones en las figuras como en el sombrero de Argumedo (lámina 21). Y por último, la mancha negra define por contraste, un cielo nocturno (lámina 24), la vestimenta de algunos personajes como Don Lucas (lámina 21), y el borde interno de la veloz secuencia de tres viñetas que narran un tiempo simultáneo (lámina 25). De este modo los elementos gráficos dinamizan el conjunto acentuando la expresión narrativa.

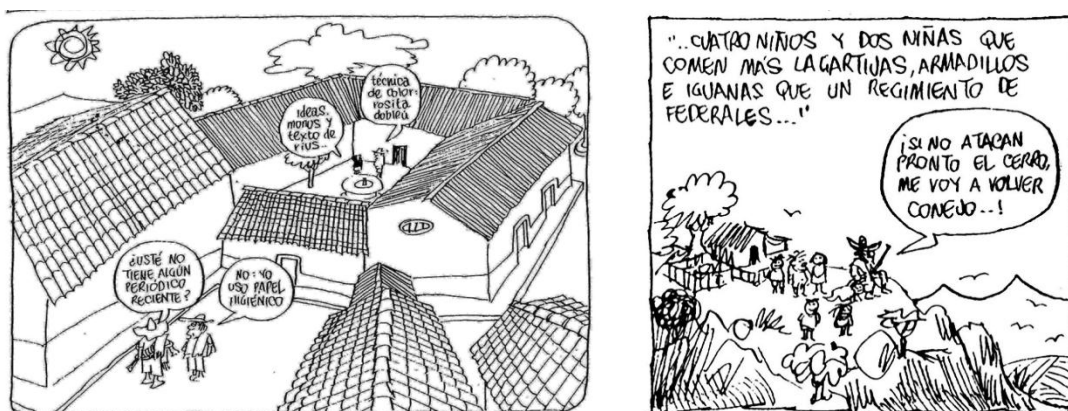


Lámina 22 y 23.

Mis Supermachos, p. 171 y 177



Lámina 24 y 25.

Mis Supermachos, p. 178 y 185

2.2.2. La caricatura: entre la comedia y el drama

La sátira política y social expresada en Los Supermachos aprovecha, desde el punto de vista gráfico, el aspecto grotesco de las figuras caricaturizadas para obtener efectos dramáticos y cómicos. Su discurso complementa lo infausto, injusto y doloroso con lo extravagante, absurdo y ridículo, arribando siempre a un desenlace humorístico. De este modo, en el amplio despliegue de emociones que contiene cada historia de Los Supermachos, está presente una de las funciones definitorias de la caricatura señalada por Barbieri (1993, 96) y Angeli y Paduano (2001, 17-8) vinculada a lo cómico: la *moderación*. Aspecto esencial del humorismo, intercalado rítmicamente en el transcurso del texto como válvula de escape para las tensiones emotivas del drama y como conclusión en la viñeta final de cada historieta.

La estrategia del discurso gráfico de la caricatura, como deformación figurativa y espacial con fines expresivos, *destaca ciertas características en detrimento de otras* para alcanzar sus fines comunicativos (Barbieri 1993, 75); con lo que, evidenciando y exagerando algunos aspectos significativos de los personajes y el ambiente, los hace característicos y fácilmente reconocibles. Esto contribuye a la concisión, la lectura rápida, la sencillez de las imágenes y la inmediatez comunicativa.

La *gestualidad* es un rasgo expresivo de la caricatura, que Rius imprime a cada uno de los personajes. Hay un gestuario explícito, estereotipado e iterativo que expresa estados de ánimo y características psicológicas e intelectuales, que en el registro de la distorsión caricaturesca carga los rasgos fisonómicos hasta el exceso.

A continuación, detengámonos a ver el modo en que se desarrolla la caricatura del personaje Remigio Argumedo, que propone una *definición arquetípica y estereotipada* del revolucionario villista.¹⁵ Argumedo hace su aparición en un encuadre panorámico del caserío de San Garabato, para poco a poco imponer su figura completa en los primeros

¹⁵ Entendemos por arquetipo el modelo original y primario que sirve de ejemplo y paradigma para entender cierta idea o cosa, en este caso el revolucionario. Y por estereotipo entendemos un modelo normalizado y simplificado que sirve para regular y ritualizar imágenes, ideas, personas o cualquier cosa, y que es aceptado en cierto marco social. En nuestro enfoque pensamos que existe una complementación de estos conceptos porque asumimos que están combinados en la configuración de los personajes de la historieta.

planos (láminas 26 y 27). El héroe, ilusionado con la revolución y la misión que le fue asignada en el cerro, llega a San Garabato en busca de noticias recientes y se encuentra con la desconcertante realidad (lámina 27, segunda viñeta de la tira 2). El aguerrido y tosco sujeto llora emotivamente ante la espantosa noticia en la última tira de la Lámina 28.

Luego inicia un diálogo didáctico sobre historia y política con Calzónzin y Don Lucas. Remigio narra sus años en el cerro que constituyen una situación humorística caracterizada por el exceso de ingenuidad, que modera nuevamente el elemento dramático del relato. Luego, terminando el parlamento, entran en escena el policía y su ayudante, caricaturas de las fuerzas del orden, que perciben absurda la situación porque no comprenden el sentido de la presencia de un revolucionario “histórico” en el entorno del pueblo, donde reina la convencional conducta de “los supermachos” (lámina 29). Los policías son capturados por Remigio, que así empieza su labor de justiciero que rápidamente continúa atrapando a Don Perpetuo.

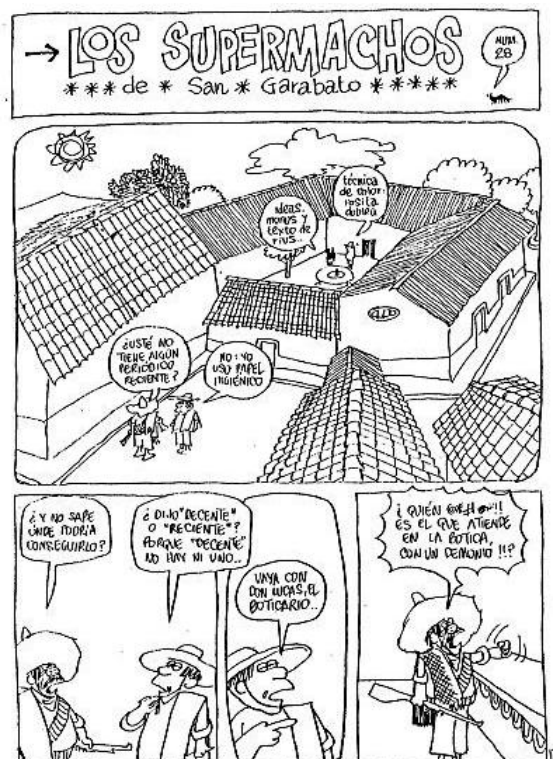


Lámina 26.

Mis Supermachos, p. 171



Láminas 27 y 28
Mis Supermachos, p. 172-3



Lámina 29.
Mis Supermachos, p. 180

Para sintetizar este análisis de Argumedo, desde un punto de vista interpretativo señalamos que el discurso va construyendo con el humor de la caricatura gráfica, representaciones de una posición política que denuncia el drama del fracaso de los ideales de justicia social de la revolución mexicana y la consolidación de una poderosa burocracia instalada en el Estado y las instituciones, como lo muestra la lámina 30. Paradójicamente, la corrección moral y el castigo de los “traidores” ocupa gran parte de esta historieta cargada de humor, que desde la perspectiva sugerida por Barbieri, cierra el relato “moderando” y a la vez “condenando” a través de una *estratégica solución entre lo cómico y lo dramático*, la injusta situación social de San Garabato (lámina 31).



Lámina 30.

Mis Supermachos, p. 186



Lámina 31

Mis Supermachos, p. 194

2.2.3. Perspectiva

La perspectiva es un sistema de representación gráfico visual muy utilizado en la historieta moderna. En Los Supermachos, la representación de la profundidad en las imágenes incorpora de un modo laxo, los principios generales de este sistema. Consideramos importante explicitar el funcionamiento del código de este sistema porque, por un lado, su interpretación por parte del lector posibilita la fluidez del mensaje ideológico y por otro, porque el uso deliberado que Rius hace de éste, permite entrever una concepción espacial que se constituye en parte fundamental de la crítica a la hegemonía. Sustentamos esta última afirmación en base a que la perspectiva cónica es una forma simbólica (Panofsky, 2010) que expresa la ideología dominante y que ocupa un lugar en el canon de las artes visuales en general y de la historieta en particular. En este sentido, la perspectiva posee el atributo de ser la manera “más precisa” de construir y leer una representación visual tridimensional. Además, consideramos que el vínculo de estilo que el artista mantiene con los códigos y con la caricatura popular mexicana, constituye un aporte al sentido crítico y contrahegemónico.

La *perspectiva o proyección cónica* (Pacheco y Moreno 2001, 10-36), es un complejo sistema de representación espacial aplicado en una superficie plana bidimensional (la página o la pantalla del computador, por ejemplo). Básicamente, el sistema consiste en un imaginario “cubo o caja escénica” que posee tres dimensiones espaciales, altura, anchura y profundidad, donde rigen una serie de reglas de perspectiva que determinarán las condiciones de “proyección” en una superficie plana de dos dimensiones (alto y ancho), del espacio observado bajo esas estipulaciones conceptuales. La finalidad de la perspectiva cónica es crear en el lector, la *ilusión de la tridimensionalidad* por medio de la interpretación del código de lectura de la imagen.

Erwin Panofsky dice: “*Item perspectiva* es una palabra latina; significa mirar a través” (2010, 11. Las cursivas pertenecen al original). En este sentido, la viñeta es como una ventana a través de la cual “un ojo” observador estático (omnividente de todo el espacio circunscripto en el plano del dibujo), llamado *punto de vista*, observa este espacio virtual y constituye la característica principal de este concepto. De esto se sigue que la

perspectiva cónica es una convención comunicativa, que permite “mirar desde un punto de vista fijo”, paradójicamente “omnipresente y limitado”, superficies bidimensionales que representan simbólicamente espacios de tres dimensiones (Mirzoeff 2003) y que se origina en la tradición visual Moderna, cuyos códigos comunicacionales circulan en el mundo occidental a través de impresos gráficos y máquinas de visión, desde el Renacimiento hasta la fecha (Porter y Goodman 1991).

El punto de vista, determina los elementos básicos que componen el sistema: primero, de acuerdo a su posición con respecto al espacio virtual de la viñeta, determina el nivel de altura de una *línea de horizonte*; segundo, decide la *posición del ojo* del observador lector en algún punto a lo largo de dicha línea; tercero, ubica el o los *puntos de fuga* sobre la línea de horizonte, donde convergen las *líneas de fuga* que estructuran el espacio simbólico; y cuarto, define dentro de dicho espacio, la *posición, tamaño y forma* de los personajes, objetos, vacíos y las relaciones entre ellos (lámina 32).

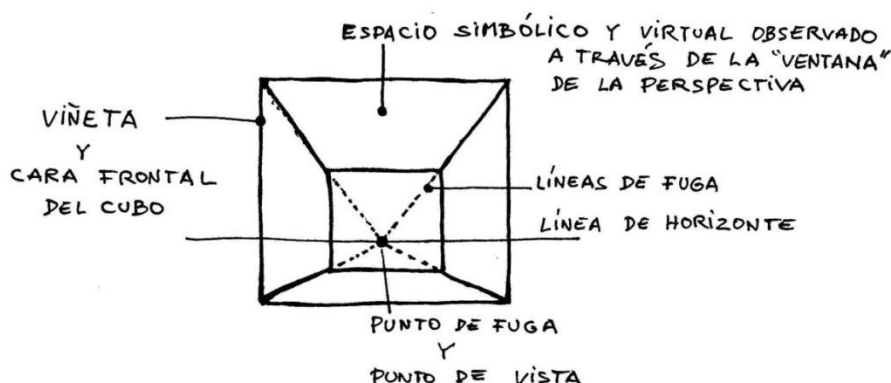


Lámina 32.

Esquema básico del espacio cúbico con perspectiva cónica de un punto de fuga, donde coincide con el punto de observación (Esquema de autoría propia)

En Los Supermachos la perspectiva cónica actúa como un nodo fundamental que articula todos los demás elementos gráficos del cómic. Sin embargo, Rius realiza una

interpretación particular de este sistema de representación pues no lo sigue con rigurosidad y más bien lo adapta a un discurso caricaturesco, grotesco y humorístico.

En este sentido, las líneas de fuga son aproximadas y no exactas, los contornos de los edificios y otros elementos teóricamente rectos y planos están definidos por líneas irregulares, la línea de horizonte es dinámica porque es variable, coexistiendo dos o más simultáneamente, y finalmente la posición relativa de los volúmenes en el espacio es bastante arbitraria. Todo esto conduce a que el punto de vista es móvil y simultáneo, subvirtiendo el principio moderno del punto de vista fijo. En Los Supermachos, este modo de enfocar y representar la realidad en la caricatura, refleja la manera en que las personas están en el mundo y admite la existencia simultánea de diversos centros, intereses y perspectivas, que se reflejan en la construcción de múltiples discursos y lecturas que la gráfica de la historieta propone sobre la realidad. Por ende la definición unívoca (típicamente moderna) que sobre la realidad fabrica la perspectiva cónica es superada por la posibilidad de más definiciones que habilitan otros modos de mirar y pensar.

Veamos este concepto gráfico en dos ejemplos. En la lámina 22, donde se representa el paisaje del pueblo, la línea de horizonte sugerida por los edificios, las veredas y las personas, se ubica por encima del sol, pero sin embargo el sol aparece claramente por encima del perfil de una de las montañas que rodean al pueblo (que está en un valle bordeado por montañas), sugiriendo un horizonte más bajo para las montañas, con lo que tenemos dos niveles de horizontes y dos puntos de observación. En la primer viñeta de la lámina 20, con una línea de horizonte ubicada aproximadamente en el marco superior de la puerta, la figura de Calzónzin aparece en primer plano, Remigio en segundo y Don Perpetuo en tercero. Sin embargo, la imagen del guerrillero aparece más grande que la de Calzonzin, tergiversando el orden perspectivo para poner el acento en la acción del intrépido personaje. En la viñeta siguiente, Argumedo sale por la puerta que parece achicarse ante su bravura, coincidiendo la altura de ésta con la del sombrero del héroe.

Este análisis de la disposición espacial de las figuras pretende hacer notar tres cosas. Primero, que el diseño está en función de la propuesta ideológica. Segundo, que el dibujo se desvincula del uso exacto de la perspectiva, y tercero, que este mecanismo estético fortalece el discurso verbal.

En síntesis, el análisis de la representación a través de las formas en el espacio, revela que el uso de la perspectiva cónica, está “sujeto” a los fines expresivos y discursivos del relato, y que tal subordinación está sometida a un original concepto espacial que está fuera de las coordenadas renacentistas. Siguiendo con esta idea, afirmamos que el concepto de espacio en Los Supermachos se rige por la concisión, la sencillez, la inmediatez comunicativa y la jerarquización de los personajes. Esta última categoría nos interesa especialmente porque en ella se materializa la crítica política, que ridiculiza a los sectores dirigentes y valoriza a los subalternos.

2.2.4. El encuadre y sus factores determinantes

Los encuadres son cuadros recortados de un conjunto mayor (la tira, la página o la totalidad de la historieta) que organizan la base del discurso. Barbieri ofrece una definición útil para nuestro análisis: “Encuadrar significa *aislar subrayando*; significa colocar en el centro de atención, de manera que el resto constituya el *fondo o ambiente*” (1993, 135. Las *itálicas* son las originales).

La viñeta es el contorno que diseña el formato y el tamaño del encuadre. Las viñetas de Los Supermachos presentan contornos, formatos (relación alto-ancho) y tamaños diferentes que imprimen dinamismo al conjunto de la historieta, pero manteniendo un esquema general bastante regular. De tal modo que en esta interrelación, es el *vínculo entre viñeta y formato* lo que define el encuadre. Así lo expresa Barbieri: “el formato de la viñeta, que depende de lo que es representado y además de la relación gráfica con las otras viñetas de la tira o de la lámina, corta y define en buena medida el tipo de encuadre” (1993, 138-9). A lo que es necesario agregar que lo inverso también funciona, porque el tipo de encuadre determina el formato de la viñeta. En los Supermachos el formato es casi siempre vertical dada la importancia del diálogo que se traduce en el gran espacio que ocupan los globos. El formato horizontal es utilizado para vistas panorámicas que presentan un espacio que introduce a una historia o a un lugar, para airear y distender la intensidad de los diálogos e incluso dar preeminencia a lo visual (Rius, 2005, 185).

El punto de vista también incide en el tipo de encuadre, es decir que da lugar a diversos encuadres, vistos desde arriba (picado) o desde abajo (contrapicado) entre otros. A continuación presentaremos la manera *como interactúan el punto de observación y el encuadre*, en el marco flexible del concepto de perspectiva que maneja Rius, en una secuencia de las primeras siete viñetas con las que inicia la historieta número 28 en las láminas 26 y 27. Por otra parte hay que tener presente que estos marcos visuales son parte de la narración y acompañan el desarrollo del texto verbal cuyos globos ocupan el espacio superior en todas las viñetas, lo que conduce al lector a leer primero el texto y luego recorrer la imagen.

Observemos en la lámina 26 que la historia comienza con un plano general largo con punto de vista aéreo, donde las figuras aparecen alejadas. La segunda viñeta es un plano medio de los dos personajes que favorece la preeminencia del diálogo: el vecino recibe a Argumedo. La tercera viñeta hace un primer plano del vecino; y en la cuarta hay un original plano entre americano y de figura entera, pues recorta al protagonista por los tobillos. En la segunda, tercera y cuarta viñeta, el punto de observación está a un nivel de altura medio. En la quinta viñeta (lámina 27) la línea de horizonte baja abruptamente, para en la sexta retomar el nivel medio, donde Argumedo aparece notablemente más grande que Don Lucas, saliéndose del marco del encuadre por la derecha y tergiversando la lógica de la perspectiva. En la séptima, por fin aparece el protagonista en un plano general de cuerpo entero, que permite identificar su aspecto con exactitud y que para acentuar el poderoso carácter de este personaje, es visto desde abajo y con un pie por fuera de la parte inferior de la viñeta, sugiriendo su excesiva presencia. Esta sucesión de las siete viñetas analizadas, con predominio del formato vertical que permite una amplia extensión a los globos, introduce la situación y define visualmente el rol del nuevo visitante de San Garabato: Don Remigio Argumedo, un revolucionario auténtico que viene del pasado.

En este sentido, se habla de encuadres subjetivos que implican fuertemente al lector, cuando los ángulos de visión son dinámicos, o sea cuando el punto de vista está arriba o debajo en la viñeta (Barbieri 1993, 139).¹⁶ En el análisis de las siete viñetas introductorias,

¹⁶ El concepto de ángulo de visión que maneja Barbieri, identifica el vértice donde nace dicho ángulo con el punto de vista como lo hemos definido en este trabajo. Al respecto es ilustrativa la Lámina 26, donde la

vimos que el “lector observador” iba ocupando distintos puntos de vista, que lo ayudaban a compenetrarse con los hechos narrados. En la octava viñeta tenemos un interesante ejemplo que vemos en detalle en la lámina 33; observemos que mientras el punto de vista establece una línea de horizonte media, simultáneamente se ubica perpendicular al horizonte y por encima de la mesa que apareció en la viñeta cuatro y que después de ser observada desde varias perspectivas, se muestra en el centro de la escena, vista desde arriba y golpeada por el puño de Argumedo, quien exige noticias del General Villa a un Don Lucas que intenta informarle de la situación. Aquí, el lector es arrojado dentro de la escena que tiene como referencia espacial fundamental la mesa de recepción de la botica. En síntesis “[...] el encuadre subjetivo nos sugiere el modo de ver las cosas de otro personaje que está mirando” (Barbieri 1993, 139).

Esta mirada “interior al relato” se establece por dos estrategias: primero como una ficción expresiva, que es el caso de la viñeta ocho (lámina 33); y segundo, cuando la mirada pertenece a un personaje cuyo punto de vista es ocupado por el lector. Así tenemos que en la última tira de la página 172 (Rius 2005) el lector es invitado sucesivamente a ocupar en la primera viñeta el lugar de Don Lucas y luego en la tercera, el de Argumedo (lámina 34). Este juego de enfoques, constante en el trabajo de Rius, dinamiza la posición del lector, implicándolo en la narración.

En el cuarto párrafo de este sub acápite nos referíamos al concepto de *plano* en cuanto representación de la figura en relación al tipo de encuadre (plano general, medio, primer plano, etc.). Sin embargo hay otra acepción del concepto de plano que igualmente caracteriza la elección del tipo de encuadre, definiéndolo por el lugar que los volúmenes y figuras ocupan ordenadamente en el espacio simbólico perspectivo, sosteniendo relaciones de posición entre sí y con respecto al punto de observación y el horizonte.

cabeza de la figura humana muestra que el origen del ángulo visual y la línea de la visual principal coinciden en el punto de vista.



Lámina 33.

Mis Supermachos, p. 172



Lámina 34.

Mis Supermachos, p. 172

Dicho de otro modo, las figuras que componen la escena, están dispuestas más cerca o más lejos del espectador y se ordenan por planos de distancia (Barbieri 1993, 136-43). En general la historieta se maneja con pocos planos, claramente diferenciados: primero y segundo planos para los personajes (ocasionalmente hay un tercer plano para las figuras), tercer plano para los espacios arquitectónicos y civiles, o para el paisaje si están en el campo, y un cuarto plano de fondo, que suele ser la montaña y el cielo. Esta organización del espacio, que yuxtapone hasta cuatro planos con sencillez, conduce a una lectura comprensiva rápida y eficaz, que permite pasar de una viñeta a otra con facilidad sin perder

el hilo del argumento. En este concepto de espacio, los globos se ubican en el mismo plano del que habla.

Otro elemento a tener en cuenta, que construye la dinamicidad visual del relato dentro del encuadre, es la diagonalidad de las líneas explícitas e implícitas. Estas líneas contrastan con la organización ortogonal del diseño de las viñetas, las tiras y la organización general de la página. Existe una alternancia entre viñetas con un diseño interior con fuertes diagonales y otras estructuradas ortogonalmente, siendo notable el diálogo de ambos conceptos en el interior no solo de las páginas, sino de las viñetas. Podemos ver esta conceptualización en el diseño de las páginas y sus viñetas en las láminas 26, 27 y 28.

Para terminar con el aspecto técnico de los encuadres, es necesario apuntar una idea que enseñó Rudolf Arnheim (1987), sobre la *función selectiva de la percepción*. Concepto útil para entender que un buen encuadre tiene por finalidad, representar los momentos más significativos y eficaces de una situación. A tal fin, los encuadres de Argumedo, secándose sus lágrimas y lamentándose mientras Don Lucas le ofrece información certera y Calzónzin le brinda otra paradójica noticia, constituyen una selección y un fragmento de un espacio y un período de tiempo mayores que funcionan como un fondo imaginario (lámina 28).

En conclusión, este análisis ha mostrado que el uso del encuadre en el proceso de la representación gráfica se construye en base a nítidos signos ideológicos, que son los elementos técnicos visuales aquí señalados, que adquieren significado en el proceso del trabajo de la representación (Hall 2013) y que dibujan en conjunción con el discurso verbal, el carácter épico de Argumedo, en contraste con el perfil pusilánime de sus enemigos políticos: el Lechuzo, Arsenio y Don Perpetuo. Esta crítica que valoriza la revolución, sus símbolos y sus héroes, se vuelve una condena para el sector dirigente de San Garabato y el país.

2.2.5. La dimensión gráfica como principio aglutinante de las dimensiones espaciales y temporales

Se entiende por *gráfica*, siguiendo la definición de Barbieri, “el arte de construir las páginas” (1993, 151). El planteamiento gráfico de las páginas (o láminas), incluye la estructura general de la lámina y de la tira, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas, los textos que ocupan el globo y los textos al margen o didascalias. Estos factores construyen el equilibrio del efecto visual de las páginas. De este modo, para entender la historieta, como un conjunto heterogéneo de elementos, Barbieri sugiere conceptualizarla como “[...] un lenguaje en el que las relaciones entre una y otra imagen, gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas” (1993, 152).

Con esta lógica, el aspecto operativo en el diseño de la historieta resuelve en una sola *dimensión gráfica*, un mensaje compuesto por *dimensiones espaciales* (gráficas) y *temporales* (narrativas). En tal sentido, la página constituye la unidad mínima en el proceso de planificación gráfica y de comunicación. Dos elementos clave en este proceso, son el *diseño del equilibrio y del ritmo*.

Desde esta óptica prosigamos con el análisis del material. La primera *página* diseñada de la historieta es la tapa, imagen de apertura de la historieta, que con un chiste autónomo, actúa a modo de prólogo y anuncia el contenido. En la tapa de la historieta 28 (lámina 35), Don Perpetuo es la figura dominante, seguido por su asistente.



Lámina 35.

Mis Supermachos, p. 169

La *tira*, maneja un esquema más o menos regular de dos y tres viñetas, la página incluye tres tiras y entre seis y ocho viñetas. Las *viñetas* poseen un esquema potencialmente regular que es matizado por viñetas más anchas o más estrechas, más altas o más bajas, que sin embargo no rompen la regularidad general, que se mantiene constante. Es interesante que el esquema de tres tiras por página, cuadre perfectamente en el tradicional formato tabloide de gran aplicación en los inicios de la historia del cómic (Barbieri 1993, 156).

La elección del planteamiento gráfico está ligada a la elección del tipo de *encuadre* a privilegiar. En Los Supermachos, como dijimos anteriormente, predomina el encuadre vertical por sobre el horizontal, lo que favorece las figuras enteras, los planos medios, las composiciones de primeros planos y los grandes globos. Este factor técnico favorece la construcción exhaustiva de la identidad de los personajes con sus características y roles definidos: héroes y antihéroes. Observemos esto en la lámina 36, en la que prevalecen las viñetas verticales. Sin embargo, Rius también se vale de las viñetas horizontales, para explayarse en situaciones complejas con más acciones y personajes, que indican por ejemplo, las acciones colectivas y la presencia del pueblo o las mujeres a través de planos generales, como en la lámina 37.

El *perímetro* de las viñetas presenta variaciones. La forma básica es el paralelogramo con ángulos rectos y curvos (láminas 26, 27 y 28), y en menor medida como contrapunteo, aparecen diversos diseños: ovoide (lámina 38) formas híbridas entre óvalos y paralelogramos (lámina 39), octógono (lámina 40), ausencia de contorno que se vale de los bordes de las viñetas vecinas y los límites implícitos de la tira (lámina 41), líneas negras verticales (lámina 25); otras están dibujadas con líneas zigzagueantes para sugerir que se trata de un cambio del tiempo narrativo, como cuando Argumedo cuenta el tiempo que pasó en el cerro (lámina 41). También en muchas viñetas, los bordes de los globos se sobreponen a sus contornos de maneras diversas, ubicándose en un primer plano de lectura. En fin hay profusión de variantes irregulares cargadas de barroquismo, que impulsan un *equilibrio dinámico* de las páginas que favorece *la fluidez y el ritmo del diseño*, lo cual siguiendo a Volóshinov (1976, 19-37) y a Hall (2013, 459-62), facilita la lectura de los signos y captura el interés del lector por la representación y la construcción del sentido.



Lámina 41 y 42.

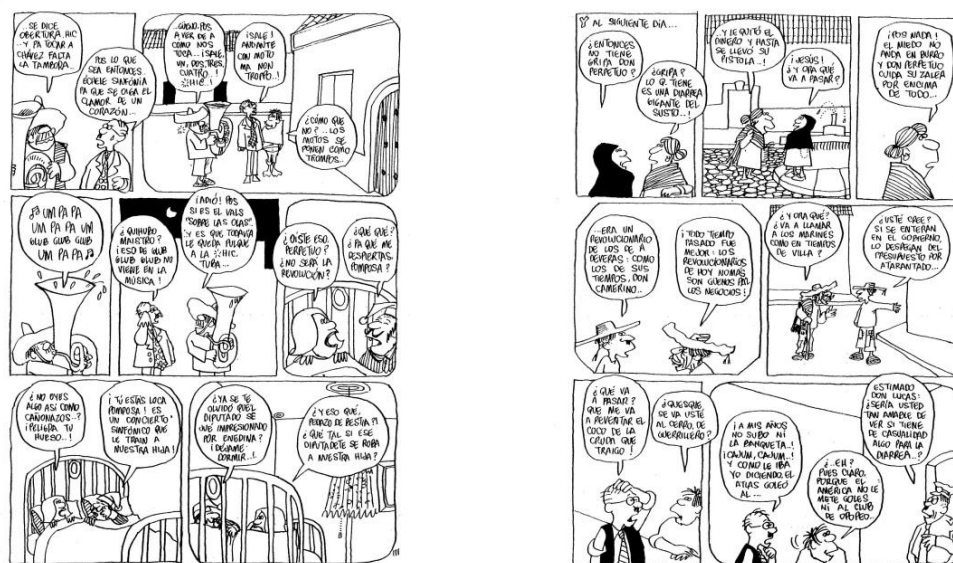
Mis Supermachos, p. 287, 177

Otro aspecto importante del planteamiento gráfico es cómo el diseño de las viñetas y de las tiras plantea, desarrolla y resuelve el tema de la historieta, *vinculando interactivamente los elementos visuales y los narrativos*. En principio las soluciones son diferentes. Veamos un ejemplo del modo en que se plantea el tema de la historieta número 28. La primera viñeta es la más grande porque introduce el tema y el lugar. Hay un extranjero buscando información. En la segunda tira, hay planos medios de los personajes que dialogan (lámina 26).

En las tres tiras de la siguiente página se construye el nudo de la cuestión a través de planos medios, totales y con distintas angulaciones. La tira del medio posee las viñetas más grandes, son solo dos y horizontales, representan el momento clave en que Argumedo recibe la terrible noticia que se resiste a creer. Las tiras primera y tercera de esta página son verticales y enmarcan visual y narrativamente el clímax emocional que representa la tira del medio, formada por dos viñetas horizontales (lámina 27). Estas variaciones formales tienen sentido porque están en función de la narración gráfica y verbal.

En este punto del relato, es explícito que el visitante carece de conexión con la actualidad política. En la tercera página (lámina 28), la situación empieza a aclararse, el visitante explica de dónde viene y sus interlocutores le brindan información. Aquí, la tira del centro cuenta con tres viñetas y representa el momento más tranquilo y extenso de la conversación, donde la viñeta del medio muestra a un Argumedo menos agresivo, que se prepara para las lamentaciones que siguen en la siguiente tira, cuando acepta resignado la

El diseño de la página, el relato y la secuencialidad de las viñetas, constituyen tres elementos interrelacionados que determinan la fluidez acompañada de la historieta, es decir, el *ritmo gráfico* (Barbieri 1993, 170). La utilización de las líneas de demarcación de las viñetas, las masas de negro o blanco, el uso del blanco como separación entre viñetas y fondo de la página, y el uso del blanco o el negro como fondo de la viñeta o en la ropa de los personajes, son elementos básicos que construyen el ritmo de Los Supermachos. El ritmo presenta momentos de ruptura o irregularidad para ayudar a mantener la atención del lector. Esta estrategia que incorpora elementos irregulares, matiza el ritmo sin romper el equilibrio de la página y permite una lectura fluida (láminas 43 y 44).



81

El siguiente aspecto a estudiar en el planteo gráfico del cómic es la *relación entre textos e imágenes*, fundamental desde el punto de vista gráfico y narrativo. En principio, los *globos* y las *didascalias* mantienen un vínculo formal con la historieta que contribuye al equilibrio y al ritmo del diseño general. Los globos están constituidos por un continente señalizado por una línea delimitadora y un contenido escritural rotulado, que representa el texto lingüístico emitido (Gasca y Gubern 2011, 279-80).

Las formas de los perímetros de los globos presentan distintas soluciones. Son generalmente redondeadas, a veces tienen una abertura, en otros casos están definidos por una línea de puntos que indica un secreto y también hay ideogramas que reemplazan al globo, por ejemplo un signo de interrogación sobre la cabeza de Arsenio, que en su rol de subalterno, no alcanza a entender de qué se trata el asunto que ocupa a sus superiores (lámina 45). Cuando los globos asumen una forma angulosa irregular expresan una alteración del ánimo de quien habla (lámina 27), un globo en forma de nube indica el monólogo interior de la compañera de Argumedo (lámina 46) y la ilusión del objeto deseado por Don Lucas (lámina 47).

La función de la *didascalia* en la historeta, es anclar el significado de la imagen, definiéndola con mayor exactitud, complementando y favoreciendo el avance de la narración (Gasca 2011, 273). Un buen ejemplo de ello es el relato que Argumedo hace del tiempo que paso en el cerro, siguiendo la orden de Pancho Villa (lámina 48). Otro caso es la inscripción de “y al día siguiente” (Lámina 49), que señala el paso del tiempo e introduce a la nueva situación generada en el pueblo por la extraordinaria visita. Por otra parte es notable que Los Supermachos utiliza las didascalias de modo comedido y muy espaciado, de una a tres por historieta. En este sentido la relación de las didascalias con los globos es apostillar el relato jugando un papel fundamental en la narración, pues definen el espacio, el tiempo y dan indicaciones al lector sobre el modo de interpretar una situación.



Lámina 45.

Mis Supermachos, p. 104



Lámina 46 y 47.

Mis Supermachos p. 177 y 195

El rotulado de los textos, es decir el tipo de letra y el estilo de su dibujo-escritura, está resuelto coherentemente con la gráfica en general, hay un trazo homogéneo que integra la rotulación con todos los elementos de la página y que reproduce en el diseño de las letras el mismo estilo que caracteriza el trazo que dibuja las figuras, siendo evidente que fue realizado por el mismo autor. El rotulado también está en función del significado, por ejemplo en las imprecaciones e insultos que en el interior de los globos, asumen la

convencional forma de trazos visualmente inarmónicos, confusos y agresivos (Rius, 2005, 171 y 173), mientras que la fuerza y el volumen de las palabras, se expresa en su tamaño (2005, 172).



Lámina 48 y 49.

Mis Supermachos, p. 177 y 191

En resumen, todos estos elementos analizados, contruidos en base a coordenadas espaciales y temporales diseñan la dimensión gráfica del discurso del cómic. Además es fundamental desde el enfoque semiótico, tener presente que la dimensión gráfica está interactuando permanentemente con la dimensión ideológica en el sistema gráfico de signos y representaciones, es decir el lenguaje de la historieta como práctica material y social. Parafraseando a Volóshinov: todo signo material como podría ser cualquier figura, letra, claroscuro, perímetro, globo, etc.; o todo signo temporal, como el ritmo, el equilibrio y el discurso, posee valor semiótico (1976, 21). De este modo, la historieta en sus aspectos técnico-ideológicos construye un discurso gráfico y verbal para un público que está preparado para interpretarlo y elaborarlo porque de alguna manera ya posee el dominio del código de ese lenguaje. Lenguaje que mediante los múltiples artificios poéticos de la imagen y el texto, redundan en el mensaje ideológico del relato en su conjunto.

2.2.6. La estructura narrativa y la interacción de los relatos gráfico y verbal

La forma narrativa estructural de Los Supermachos está determinada por su forma editorial que es el *álbum de historietas* compuesto por una historieta completa. Es decir que la historia tiene inicio, conflicto y desenlace. En ella, la acción es fundamental desde el primer momento y el enredo narrativo, que en todos los capítulos tiene el mismo tono dramático y cómico, construye el espectáculo humorístico que es puesto en escena de principio a fin. Si bien las tramas narrativas usan la misma estrategia satírica, volviendo más o menos previsibles los desenlaces, el efecto sorpresivo del humor y el chiste, es un factor que captura la atención del lector durante todo el proceso narrativo.

La historieta propone una línea narrativa unívoca constituida por las imágenes figurativas y los globos escriturales, componentes que ensamblados otorgan ese carácter unitario al discurso. Es decir que hay dos modos simultáneos de relatar la narración basada en la *interacción de los elementos gráfico y verbal*. Sin embargo, en el caso precedente de la lámina 48 y toda la secuencia de viñetas en las que el protagonista refiere su vida en el cerro (Rius 2005, 177-8) hay dos líneas de narración: los hechos tal y como habrían sucedido en la imagen con los globos y la voz del narrador en la didascalia.

Ahora bien, en ambas modalidades narrativas el relato es único porque tanto el texto del globo como el del comentario de la didascalia atrapan la atención del lector, porque hay *armonía y coherencia* entre los dos elementos complementarios.¹⁷ La hipótesis que el lector debe ensayar vinculando la imagen y el comentario de la didascalia o la imagen y el texto del globo para interpretar correctamente el relato es muy sencilla. En consecuencia la lectura es fácil y entretenida porque el signo es inequívoco.

Otra condición operativa de la narración empleada por Rius es la *repetición y modulación de imágenes y palabras*. La identidad de la historieta está construida en base a la repetición de un argumento basado en la recurrencia a un eje transversal que es la sátira de las jerarquías sociales. En todas las historietas del libro Mis Supermachos ocurre lo mismo. La trama siempre gira en torno a la condena moral y la burla a las injustas jerarquías sociales. Con este afán crítico Rius construye centenares de viñetas para que el lector acceda al mundo de San Garabato y permanezca atentamente en él. Es más, en la

¹⁷ Barbieri rescata el sentido técnico de armonía aplicándolo al cómic, esto es “[...] la ciencia de concatenar sonidos alternativos sin producir disonancias, o sabiendo hacer buen uso de las disonancias que se producen” (1993, 195).

estructura iterativa del relato está la razón del planteamiento gráfico, por eso el esquema es estable y se repite con regularidad, llenado en cada viñeta con imágenes diversas, pero con un trazo y un diseño que permanece constante.¹⁸

Así por ejemplo, vemos que las acciones de Argumedo desencadenan la alteración del orden jerárquico de San Garabato, pues con la colaboración de Calzónzin, Don Lucas y otros, captura a Arsenio y al Lechuzo, y luego a Don Perpetuo, para finalmente castigarlos y obligarlos a cambiar su conducta con el pueblo (lámina 50).



Lámina 50.

Mis Supermachos, p. 193

Para lograr sostener el interés del lector en el relato es primordial el concepto de *modulación aplicado al diseño de la repetición*.¹⁹ Esta estrategia se construye añadiendo, a una secuencia gráfica que se mantiene sin cambios o con ligeras variaciones, elementos que producen un *crescendo* que conduce a su disolución en el chiste. Una muestra de este concepto es el aumento progresivo en torno a la información que le brindan a Argumedo y

¹⁸ Entendemos por trazo la línea o el conjunto de líneas que conforman una figura específica o parte de ella. Por diseño comprendemos un concepto general que expresa la idea de configurar gráficamente ideas y conceptos que en la historieta se refiere al conjunto de figuras que constituyen las unidades comunicativas que configuran la viñeta, la tira, la página y la historieta. De tal modo que el trazo está inserto en el diseño y viceversa, por lo cual podemos identificar en la historieta, un estilo general que resume el trazo y el diseño.

¹⁹ En este caso, aplicaremos el concepto de modulación (ya definido en relación a la línea en el acápite 2.2.1.), al esquema iterativo de la narración gráfica con el mismo sentido de engrosamiento y estilización armoniosa; es decir modificaciones formales que conducen de un tono a otro para una efectiva transmisión del sentido.

al debate que se genera entre los personajes (lámina 51). La narración comunica al lector de modo pedagógico información histórica en un ambiente de tensión y espera en desarrollo, que sin embargo es violentamente interrumpida por la respuesta que Calzónzin da a la ingenua pregunta de Argumedo por la tenencia de la tierra. De tal modo la secuencia alcanza un punto de máxima tirantez en el absurdo que mueve a la risa para luego relajarse en la viñeta siguiente.

De este modo el chiste funciona como la conclusión humorística del clima de tensión y suspenso creado por la continua repetición ligeramente modulada de las mismas situaciones. Veamos otro ejemplo: Arsenio y el Lechuzo debaten en torno a la identidad de Argumedo, en una miscelánea de contradictorias interpretaciones acerca de qué tipo de revolucionario es éste, creando un efecto humorístico sostenido. La secuencia alcanza la máxima tensión cuando ambos policías caen en poder de Argumedo y en medio de la comedia, la situación emocional comienza a distenderse para los dos policías cuando aparece como chivo expiatorio, el nombre de Don Perpetuo (lámina 52).

Sin embargo nuevamente crece el suspenso por la nueva situación generada que promete salvar a los policías de la justicia revolucionaria. De este modo en la última tira de la página 185 (Rius 2005), se transforma el escenario por la decisiva llegada del cacique, que aparece con una sonrisa que se transforma en un signo de interrogación (lámina 20).

Por último, señalamos que en este desmontaje de las técnicas gráficas y verbales, hemos expuesto el recorrido del signo en la fabricación de la estructura de la narración, que presenta como síntesis simbólica una situación humorística que invierte las jerarquías sociales: los subalternos se toman el poder.



Lámina 51.

Mis Supermachos, p. 179



Lámina 52.

Mis Supermachos, p. 184

2.2.7. La estereotipización y la preceptualización de la expresión gestual y verbal como edificadores de una épica popular

Para examinar el concepto de *estereotipo*, partimos de la definición de Luis Gasca y Román Gubern que dicen: “Se entiende por estereotipo una imagen o idea simplificada, estable y ritualizada, de amplia aceptación social” (2011, 27). Con esta noción podemos introducirnos a lo que la historieta pone en escena según los mismos autores:

[...] personajes sometidos a representaciones icónicas selectivas muy características y estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad. La apariencia [...] se convierte en su seña de identidad, habitualmente portadora de acusadas connotaciones, es decir, de significados agregados a las figuras convencionales y que las adjetivan [...]. Pero junto a esta colección de estereotipos humanos severamente codificados, y que resultan inequívocos para el lector, se catalogan también formas muy estereotipadas para representar vivencias y estados de ánimo (el asombro, el dolor, el terror) u objetos tan comunes como la tarta, el rodillo de amasar o las volutas de humo del fumador (2011, 27).

Las expresiones y las situaciones de la historieta están suficientemente *estereotipadas y preceptualizadas* para que resulten fácilmente reconocibles. Esto implica la existencia de un código de lectura que el lector debe conocer para realizar el proceso de la interpretación. Los preceptos son instrucciones y reglas que funcionan en un marco de tipologías estandarizadas (Barbieri 1993, 216-7). Así, por ejemplo, la caricatura de Don Perpetuo acentúa los caracteres fundamentales de su rostro, su cuerpo, su vestimenta, su sombrero, sus gafas, sus situaciones y sus acciones, poniéndolos en evidencia para facilitar la operación visual del lector para interpretar el valor semiótico del personaje.

La *caricaturización* es una operación de selección cualitativa de un conjunto limitado y reconocido por el lector de modos de representar ciertos caracteres (Barbieri 1993, 217). En este sentido, las imágenes desarrollan alternativas de representación dentro de los límites del código que contiene preceptos específicos, tales como la posición de los

ángulos de la boca para expresar alegría, tristeza, desenfado, enojo, sorpresa u otros sentimientos.

De este modo el dibujo ofrece muchísimas variaciones sobre un mismo tema estereotipado. Por ejemplo, la alegría malévola de don Perpetuo, el desenfado de Calzonzin y Chon Prieto, el servilismo de Arsenio o la rudeza indomable de Don Remigio Argumedo. En tal sentido, es que pensamos la historieta como un dominio particular de signos en la esfera más amplia de la ideología (Volóshinov 1976, 21) donde cada gesto, expresión y forma tienen significado.

En la historieta número uno (Rius 2005, 13-38) puede seguirse el proceso gráfico y narrativo que construye el estereotipo de todos los personajes, entre los cuales nos detenemos a mirar el diseño de la representación del carácter de los indígenas, que en la segunda tira de la página 32, se define con la representación de la actitud calma e indiferente ante la opresión, con que asumen la situación de estar prisioneros, mientras que el boticario Don Lucas, por contraste, muestra su irritación (lámina 53).



Lámina 53.

Mis Supermachos, p. 32

Esta estrategia de comunicación de la historieta, responde a la exigencia de que los signos deben ser claros para el espectador, no solo para entender lo que sucede, sino lo que aún no sucede y no se sabe todavía (Barbieri 1993, 218). Esta es la lógica del nudo y el desenlace, que en el caso de la historieta 28 comienza a desenredarse en la página 189

(Rius 2005) cuando se acuerda el precio que Don Perpetuo y sus ayudantes deben pagar para evitar el fusilamiento (lámina 54).

En la descripción del *proceso de diseño de la estructura narrativa* hemos visto que participan todos los componentes técnicos que constituyen nuestras categorías de análisis, que progresivamente vamos exponiendo desde el inicio de este capítulo para evidenciar que el diseño técnico de los signos es equivalente al diseño de los significados.²⁰ En este sentido la estereotipización y la preceptualización constituyen una táctica comunicativa que realiza un valioso aporte para el sentido general de la historieta: la construcción de una épica popular.

Proponemos la categoría de *épica popular* a partir de la lectura de Bajtín (1999), que caracteriza la cultura cómica popular en dos aspectos que nos interesan para esta definición. Primero, por su tendencia a abolir el respeto a las jerarquías sociales y satirizar la epopeya heroica del sector social dominante. Segundo, y como consecuencia de la anterior, propone hazañas y proezas excesivas del sector subalterno en diversos ámbitos: el humor y la risa, el desarrollo de una lengua propia, el escarnio al poder, su orden social y sus normas, los apetitos sensuales insaciables y la valorización positiva del ciclo de la vida y la muerte. En este sentido, la historieta propone un canon épico popular construido en las acciones de sus héroes, diferenciado y opuesto al canon de la élite. De este modo los Supermachos de San Garabato, adquieren un valor semiótico épico.



Lámina 54.

Mis Supermachos, p. 189

²⁰ Intentaremos sintetizar este proceso en el último acápite sobre el montaje.

2.2.8. Los personajes

Los *personajes* surgen de la acción en la *trama narrativa*. El guión de Los Supermachos muestra un conocimiento profundo de la situación social que se revela en la vida cotidiana, de la cual toma los elementos esenciales para inventar caracteres y situaciones capaces de revelar las fuerzas operantes que determinan los conflictos sociales (Eco 1993, 206). En el conflicto narrativo toma forma la condición externa e interna de cada personaje, su apariencia física, su carácter intelectual y moral. Es decir que se define su fisonomía completa con sus características sociales e individuales.

Ejemplifiquemos cómo Rius resuelve el vínculo entre la condición externa e interna de los protagonistas en relación a lo individual y lo social. Para definir el carácter exterior de los personajes, pensemos por ejemplo en sus vestimentas: Chon Prieto y Calzónzin prescinden de zapatos, en cambio Don Perpetuo y Arsenio usan botas de tacón como señas de identidad y jerarquía. Por otra parte el carácter interior es relatado a través de las actitudes que los protagonistas tienen hacia las personas: en la Lámina 50 Chon Prieto examina sus pies y luego muestra un sosegado interés por la empleada de Don Plutarco; mientras que en la Lámina 55 advertimos que Arsenio mantiene una relación violenta con su esposa pues la nubecilla negra inserta en el globo indica la cólera contenida del policía. De este modo el comportamiento social configura el carácter subjetivo del personaje.

En los ejemplos del diseño de la expresividad gráfica de la conducta de estos personajes, se configura el conflicto social a través de signos muy claros, que visualizan las tensiones y las diferentes valoraciones de un mismo hecho: usar zapatos es el símbolo de un grupo y prescindir de ellos representa a otro colectivo; vivir en la institución del matrimonio o abstenerse de ello, también revela que hay interpretaciones muy diferentes de lo que significa el bienestar y la comodidad.

Insistimos en este detalle de usar zapatos o no, porque como dice Eco, esta situación revela las fuerzas operantes en los conflictos sociales (1993, 206), porque la conducta de Chon Prieto o Calzónzin siempre es tomada como una afrenta por los representantes del orden social dominante. Es más este hecho de calzar zapatos o no, aún hoy en nuestro medio latinoamericano, continúa siendo una frontera cultural que admite diversas lecturas:

“civilización o barbarie”, “blanquitud o indigenismo” y hasta “esclavitud o libertad”. Volóshinov plantea este punto de la *validación de los significados* del siguiente modo: “En realidad, cada signo ideológico viviente tiene dos caras, como Jano. Cualquier palabrota vulgar puede convertirse en palabra de alabanza, cualquier verdad común inevitablemente suena para muchas otras personas como la mayor mentira.” (1976, 37).



Lámina 55.

Mis Supermachos, p. 54



Lámina 56.

Mis Supermachos, p. 89

Por otra parte, en cuanto a la relación entre el lector y el personaje, la situación vital y la experiencia del primero pueden coincidir con la representación del segundo produciendo un reconocimiento que actúa como principio de una resolución ética, en la que es posible identificar un tipo moral en el personaje. Este proceso estético –a decir de Eco– define al personaje como un tipo, es decir caracteriza, determina y representa al individuo-sujeto de la historieta como un modelo ejemplar cuyas acciones son manifestaciones del sentimiento estético de la tipicidad (1993, 194-5).

2.2.8.1. La dimensión típica y simbólica de los personajes

Para Eco el fenómeno de la tipicidad del personaje es fundamental para la estética de la historieta como medio de comunicación y debe abordarse desde una perspectiva sociológica.²¹ En este sentido, el autor afirma que la *tipicidad*: “es el resultado de una relación de goce entre el lector y el personaje, y es un reconocimiento (o una proyección) del personaje efectuado por el lector. Visto desde este ángulo [...] el concepto de tipicidad [...] define cierta *relación con el personaje*, que se resuelve en una ‘utilización’ o aprovechamiento del mismo” (1993, 198. Las itálicas son del original), que sirve a la vez a una producción seriada.

Siguiendo a Eco, consideramos que dar forma a las manifestaciones del *sentimiento estético de la tipicidad* implica elegir cualidades y representarlas en los personajes de modo que expresen *experiencias sociales fundamentales* (como los factores económico y político), situadas en un tiempo y espacio concretos (1993, 195).

En Los Supermachos coinciden de modo eficaz momentos significativos de una época y de una situación histórica particular que logran consolidarse en sujetos concretos. En nuestra opinión, las caricaturas revelan que Rius ha estudiado todos los matices de las personalidades representadas en los personajes, centrándolos en tipos y consiguiendo de este modo, que el lector reconozca en ellos motivos y comportamientos que son también los suyos y que apoyan su visión del mundo (Eco 1993, 196-7).

²¹ El concepto de tipicidad es tomado como “categoría de una metodología crítica” según Eco (1993, 196). Nosotros seguimos este enfoque.

Volviendo a la acción de la historieta, observamos una *mímesis de los comportamientos humanos* que conforman una trama a través de la cual los personajes se hacen explícitos y asumen una fisonomía y un carácter universal en la estructura de la acción (Eco 1993, 199-200). Convenimos con Eco en que la fisonomía de los personajes típicos posee *universalidad* pues contienen la posibilidad de ser comprendidos por lectores alejados en el espacio y el tiempo (1993, 202).

En Los Supermachos, nuestra tesis es que esta universalidad está presente en el marco latinoamericano al momento de escribirse esta investigación, pues si bien la obra terminó de publicarse hace más de cuarenta años, de ella aún se desprende una representación de la vida social latinoamericana que puede impresionarnos porque las estructuras y las jerarquías sociales permanecen. Por ello siguiendo a Volóshinov, decimos que ciertas características del proceso de intercambio social, presentes al momento que se escribía la historieta, aún persisten en nuestro tiempo y nuestras sociedades, porque todavía se puede leer con facilidad su discurso crítico a la ideología dominante (1976, 34-7).

Examinemos en la historieta (Rius 2005, 13-38) un ejemplo de universalidad en el caso de la turista que llega a San Garabato, pues su comportamiento y el de todo el pueblo alrededor de este hecho, todavía hoy puede observarse en situaciones similares que ocurren en muchas regiones latinoamericanas visitadas por los turistas angloamericanos (Lámina 57).

Estos personajes típicos y universales poseen una definida fisonomía intelectual, es decir un “perfil que adopta el personaje, por el cual el lector consigue comprenderlo en todas sus motivaciones, coparticipar sentimentalmente en sus movimientos e identificarse con él intelectualmente, como si, en vez de una narración, tuviésemos entre manos un complejo tratado bio-psico-socio-histórico sobre dicho personaje” (Eco 1993, 203). De este modo los personajes son comprendidos a cabalidad porque todos los elementos necesarios para ello están en la narración.

El personaje en cuanto *símbolo poético* es una parte de aquello que significa (Eco 1993, 207). El repertorio simbólico de las jerarquías sociales preexiste a Los Supermachos y está presente en un amplio catálogo mitológico, antropológico, heráldico e histórico de la literatura y la tradición de las culturas latinoamericanas. De este modo el símbolo encarna

en los personajes como *figuras arquetípicas* de diversa índole, por ejemplo: el patrón en Don Perpetuo, los indígenas en Calzonzin y Chon Prieto, el profesional independiente en Don Lucas, el empleado público en Gedeón, la turista gringa en Lulú, las señoras hijas y esposas de millonarios en Doña Pomposa o Doña Gertrudis, los policías en Arsenio y el Lechuzo, el héroe justiciero que castiga la soberbia de los poderosos y se compadece de los humildes en Remigio Argumedo. Así, siguiendo a Eco afirmamos que cada personaje “es un tipo individualísimo con originales funciones simbólicas” (1993, 208).



Lámina 57.

Mis Supermachos, p. 36

Las caricaturas de estos personajes son tipos humanos que pueden identificarse en la vida real y en las experiencias corrientes de los lectores. Este proceso de identificación que inicia con los personajes, resulta en un reconocimiento en la obra toda y en la coyuntura histórica, social y cultural, de la cual la obra y sus personajes son *expresión simbólica*.

En suma el fin del personaje y de la historieta es conseguir efectos en los lectores; es decir, como concluye Eco, influir en ellos (1993, 216). De esta manera los personajes del cómic conforman modelos de situaciones morales concretas que los trascienden, son ejemplares en relación a las experiencias concretas del lector y promueven una reflexión sobre la vida del lector. En definitiva el mundo de Los Supermachos, representa una pequeña comedia humana que conduce al lector a meditar sobre cuestiones de orden político vinculadas a los conflictos sociales, económicos y culturales en los que se halla inmerso en la realidad. Como estudiamos en el Capítulo uno, siguiendo a Crompton 1993, estos conflictos en los Supermachos originados en la estratificación social, en las estructuras sistemáticas de la desigualdad y las jerarquías sociales que las sostienen, son factores que determinan las fronteras sociales de carácter económico y cultural, que la historieta hace objeto de sus sátiras.

2.2.8.2. La dimensión mítica de los personajes

Consideramos que además del poder estereotípico y simbólico, los personajes poseen una dimensión mítica vinculada a las narraciones que configuran cierta cosmovisión de las sociedades latinoamericanas modernas. En este aspecto quisiéramos recobrar una reflexión de Eco:

En una sociedad de masas de la época de la civilización industrial, observamos un proceso de mitificación parecido al de las sociedades primitivas y que actúa, especialmente en sus inicios, según la misma mecánica mitopoyética que utiliza el poeta moderno. Se trata de la identificación privada y subjetiva, en su origen, entre un objeto o una imagen y una suma de finalidad, ya consciente ya inconsciente, de forma que se realice una unidad entre imágenes y aspiraciones (que tiene mucho de la unidad mágica sobre la cual el primitivo basaba la propia operación mitopoyética). (1993, 221)

En este sentido consideramos que los personajes de Los Supermachos operan con *la lógica de la magia y la mitopóyesis*, de modo que la presencia de la imagen de la historieta, habilita en los lectores la permanencia de los fines y las aspiraciones que ella representa (Eco 1993, 225). Y en el caso contrario, la clausura de la imagen de Los Supermachos equivale al cierre de los anhelos irreverentes hacia las jerarquías sociales y la oclusión del humor político (Schmidt 2006).

Los personajes de la historieta se desenvuelven simultáneamente en una trama narrativa que es una síntesis (paradójica o racional) de dos concepciones del mundo y de la vida humana. La trama de Los Supermachos por un lado pertenece al ámbito de la civilización de la novela, se desarrolla sobre un *tiempo lineal* con un inicio y un final de desenlace imprevisible, con una concepción causal donde el antes determina el después. En esta dimensión temporal, cada historieta inicia y cierra un ciclo de tiempo. Pero por otro lado, como dice Eco, el esquema básico de la comedia se repite inmutable en cada una de las historietas y los personajes no son consumidos por el tiempo, lo que nos indica una segunda concepción ligada al *tiempo cíclico* del mito y los arquetipos (1993, 238). Así la historieta nos ofrece la ilusión de un continuo presente.

En el relato de cada historieta una serie de acontecimientos diversos se repiten según un esquema fijo: *la sátira de las jerarquías sociales*. Los actos cotidianos de los personajes son una parte fundamental de la inmutabilidad del esquema porque sus gestos, costumbres, virtudes, vicios y su modo de estar en el mundo, son elementos claves para reconocerlos en cada nueva historia, gratificando al lector y despertando sentimientos de familiaridad.

Esta narrativa de la redundancia (Eco 1993, 246-8) en la que el significado es adquirido en las primeras páginas del primer capítulo de Los Supermachos, es la narración iterativa de algo que ya se sabe y cuyo interés principal es volver a leerlo en todos los números siguientes. Otro aspecto estimulante de este tipo de lectura —señala Eco—, es el placer de sustraerse del tiempo cronológico y refugiarse en el tiempo eterno de la repetición en una narrativa que ofrece una indulgente invitación al descanso y a la distensión (1993, 246). En Los Supermachos éste es el tiempo de la épica popular, de la destrucción de las normas jerárquicas, es el tiempo de la fiesta, del carnaval y de las saturnales, protagonizado

(he aquí la paradoja) por personajes concretos e históricos, como ya se mencionó en el Capítulo 1, cuando desde la lectura de Bajtín (1999) hablamos de la risa y la cosmovisión carnavalesca.

2.2.9. El montaje como eje sintagmático de la narración y principio articulador de las relaciones espaciales y temporales

Consideramos que la técnica del montaje, es la suma metodológica y sintética que articula ordenadamente el conjunto del sistema de representación llamado historieta en el final del proceso de creación, permitiendo la comunicación del sentido general de la obra.

La viñeta es la unidad mínima de la historieta y la unidad básica en la construcción del montaje. Técnicamente el efecto espacio temporal se construye por la yuxtaposición de viñetas y su disposición en secuencias. En este sentido, Gasca y Gubern señalan que “la viñeta, que representa por medios escrito-icónicos un espacio de la acción narrada en un tiempo determinado, es un lexipictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta secuencialmente a otras viñetas vertebró el eje sintagmático de la narración” (2011, 404). De manera que en *la construcción de la cadena de significantes* que estructura Los Supermachos, es clave la colocación de cada parte en el conjunto para que la propuesta tenga un sentido cabal.

La duración de la viñeta es definida contextualmente y los signos gráficos de movimiento funcionan en el contexto secuencial del montaje.

Los diálogos como exponentes temporales, tienen una función análoga a la del movimiento de los personajes porque las palabras son pronunciadas en el tiempo, confiriendo duración a cada imagen. En el ejercicio de la lectura, la imagen dura el tiempo en que se leen las palabras más el tiempo del recorrido por el dibujo. El texto verbal forma parte constitutiva y efectiva de la imagen. Comparativamente es interesante observar que la parte figurativa de la viñeta representa una breve duración, menor a la determinada por la dimensión temporal del texto escrito. Sin embargo esa breve duración que representan los íconos es muy significativa porque éstos son el principio y el origen de los textos que salen de los personajes (Barbieri 1993, 242-4).

Otro aspecto del relato es el *acento narrativo*, que consiste en la mayor importancia que tienen en el relato ciertas partes del texto, o sea ciertas viñetas cuyas características en la longitud de los diálogos y la cantidad de palabras por globo o didascalia, construyen el *ritmo de la historieta*. En este sentido, apuntamos dos rasgos que complementan el acento narrativo: por una parte, el carácter moderativo que el tiempo de la lectura asigna a la acción relatada en el dibujo, pues esta acción se capta más rápido que el sentido del texto; y por otra parte, *la propiedad integradora de la imagen* como signo que unifica y completa la viñeta.

En este marco del texto escrito, también es necesario prestar atención a los monólogos y soliloquios, pues en ellos se expresa la subjetividad y el mundo interior de los personajes, que es una peculiaridad de la literatura moderna. Igualmente las didascalias realizan un aporte trascendente para la narración, pues aunque son externas a la acción relatada, definen el sentido exacto del relato remarcando lo que la imagen dice y reclamando la atención del lector para hacer más atenta y pedagógica la lectura. También anuncian con claridad los cambios espaciales y temporales. Por ejemplo en la narración que hace Argumedo del tiempo que pasó en el cerro (Rius 2005, 177-8), el texto de las didascalias es extenso, lentificando la lectura para evocar en pocos minutos una larga historia de años.

Además el montaje posee un ritmo que surge del contenido visual y espacial de cada viñeta. Este contenido expresa los cambios espacio-temporales por medio de la variación del encuadre, de los planos y del punto de vista. Por ejemplo vemos en la lámina 58 que las viñetas narran los acontecimientos en dos espacios contiguos donde transcurre un breve lapso de tiempo: el interior y el exterior de la botica de Don Lucas. Otro caso diferente para indicar progresión temporal es cuando el fondo de la viñeta se mantiene estable, como lo indica el diseño de la lámina 59.

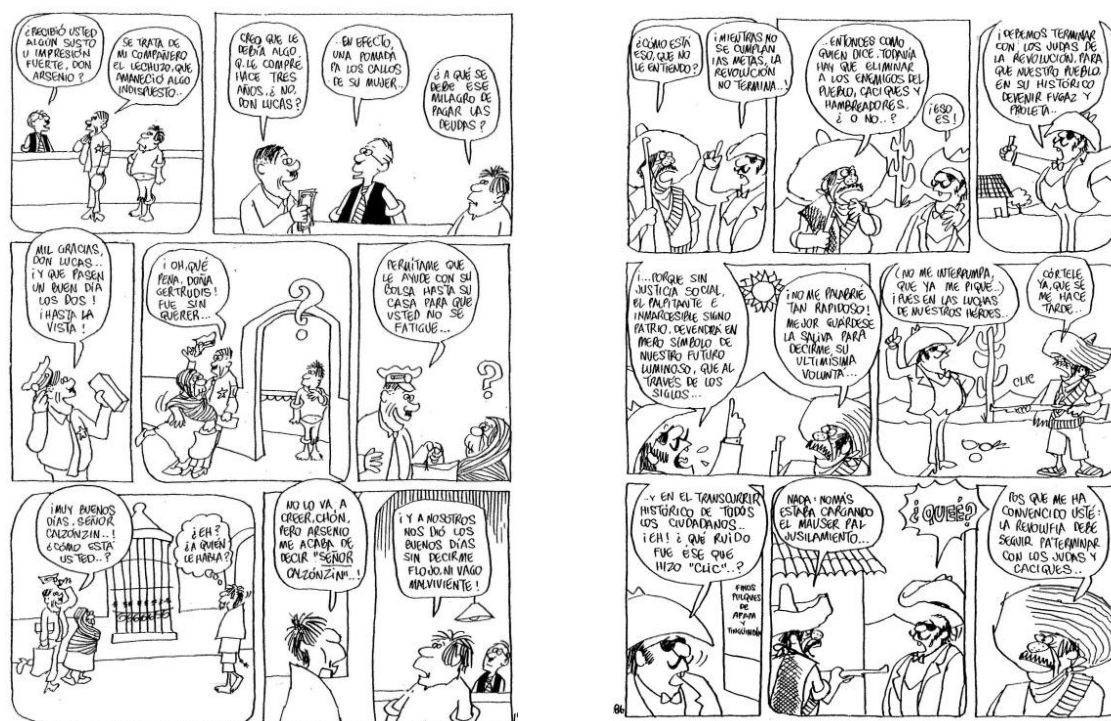


Lámina 58 y 59.

Mis Supermachos, p. 193 y 186

Por lo expuesto hasta aquí, es de notar que el criterio narrativo para articular la secuencia de viñetas presenta opciones diversas, dentro de un esquema que anteriormente se definió como estable.

A continuación, para concluir nuestro análisis, veamos como en la historieta 28, la articulación del montaje de principio a fin, se basa en secuencias de viñetas organizadas por escenas, proponiendo pequeños saltos temporales: 1. Una calle del pueblo al amanecer; 2. La botica; 3. La calle de la botica; 4. La pulquería; 5. El recuerdo del cerro; 6. La pulquería; 7. La calle de la pulquería; 8. La pulquería; 9. La calle de la pulquería al atardecer; 10. El centro del pueblo al día siguiente; 11. Una esquina; 12. La botica de Don Lucas; 13. la calle de la botica; 14. El interior de la botica; y, por último, 15. La pulquería con su calle.

Así tenemos quince escenarios que constituyen el fondo, el soporte simbólico espacial sobre el que se han combinado los encuadres y las viñetas siguiendo una dirección narrativa con un *criterio naturalista* que fija espacios y tiempos con exactitud, enmarcando la organización jerárquica en la comunicación de los enunciados gráficos que representan la

subversión simbólica de las jerarquías sociales. Este criterio general de montaje está presente en todas las historietas de Mis Supermachos.

Finalmente señalamos que en este capítulo hemos querido demostrar mediante el análisis morfológico de los componentes técnicos de la historieta, que Los Supermachos pertenece a un dominio particular de signos dentro de la esfera más amplia de la ideología social, en la cual sus enunciados gráficos son signos ideológicos contruidos en base a un lenguaje que expresa una posición política ante conflictos sociales, culturales y económicos.

Conclusiones

Analizar las estrategias y los mecanismos con que la historieta Los Supermachos opera el proceso de representación gráfica de las jerarquías sociales ha sido la meta de esta investigación. Con este fin propusimos primero plantear el problema desde un enfoque teórico apoyándonos en los conceptos de representación e ideología, para luego avanzar en el análisis de contenidos de la historieta como expresión de la cultura popular y su particular uso del humor y lo cómico.

Posteriormente situamos a la historieta en el campo del diseño y definimos sus límites y posibilidades como un género específico de comunicación social, determinado por condiciones económicas, políticas y sociales. De este modo se propuso hacer un seguimiento al cómic USA por su carácter paradigmático en el panorama de la industria cultural de Occidente como discurso hegemónico, su influencia sobre América Latina y el contraste ideológico que se evidencia entre aquél e historietas como Los Supermachos.

Así llegamos a plantear un enfoque conceptual general que situó a la historieta en un esquema interpretativo determinado por coordenadas político-ideológicas, históricas, sociales, económicas, culturales y comunicativas, en base al cual intentamos desplegar un ejercicio permanente de exégesis del cómic.

A partir de allí, ya definido el enfoque, nuestra metodología fue profundizar a través del análisis del lenguaje del cómic en el discurso de Los Supermachos, el estudio del vínculo entre las formas gráficas y los significados, es decir el código y su gramática, lo cual nos permitió explorar la problemática de la representación de las jerarquías sociales, centrándonos en los modos de operar de los mecanismos gráficos de la representación.

Complementando las dos etapas sucesivas de nuestro ensayo, cuyos componentes están interrelacionados e interactúan simultáneamente en los dos capítulos, proponemos sintetizar este proceso en las siguientes conclusiones.

La comicidad de Los Supermachos, produce significados críticos y contrahegemónicos, instalando en el centro del debate político de la comunicación, la problemática del valor semiótico del signo ideológico, y en consecuencia, de la historieta

como propuesta política que cuestiona e impugna las estructuras sistemáticas que regulan y legitiman la desigualdad social en las sociedades capitalistas contemporáneas.

Los Supermachos tiene un discurso propio formado en el interior del lenguaje universal de la historieta que guiado por sus necesidades expresivas inventa nuevas formas y códigos que enseña al lector. En este sentido la historieta realiza un aporte original al cómic latinoamericano desde un trabajo gráfico distinto a las vertientes europeas y norteamericana, es fundacional desde un punto de vista artístico y comprometido.

La historieta tiene una finalidad pedagógica y política que contribuye a la formación de un pensamiento crítico en los lectores.

Los Supermachos es un caso paradigmático en el proceso histórico de la historieta latinoamericana porque realiza una original instrumentación del lenguaje, valorizando la simpleza de un dibujo cuyas raíces pueden anclar en la tradición mexicana prehispánica. En este sentido el dibujo y sus formas, no son casuales, sino que están dirigidos a vehicular con precisión la ideología del discurso verbal.

El dibujo es el instrumento fundamental del cómic que define los signos gráficos. El problema de la mímesis en el dibujo de Los Supermachos es crear imágenes eficaces, que subrayen los aspectos justos y necesarios de las figuras y su entorno, para brindar al lector información que le permita implicarse en el relato. El dibujo escogido en la caricatura, destaca ciertas características en detrimento de otras para alcanzar sus fines comunicativos de concisión, lectura rápida, sencillez de las imágenes, inmediatez y jerarquización. La caricatura corrige, castiga y modera la injusta situación social de San Garabato.

La construcción de los significados en la representación de las jerarquías sociales se erige en base a una interacción entre el código de la historieta y el componente ideológico que circula en el medio social donde se produce, circula y consume la historieta. En este vínculo ambos elementos se complementan para definir la iconografía y la narrativa específica de Los Supermachos. Por otra parte, la referencia y connotación constantes del cómic a una estructura de pensamiento político que preexiste a la historieta en el mundo social, revela una voluntad mimética para develar críticamente el ámbito de las relaciones políticas, sociales y jerárquicas.

Los significados son elaborados en base a un código lingüístico iconográfico en el marco de un discurso narrativo que se inscribe entre dos variables que lo determinan: por un lado, la dimensión estructural social y política que lo contiene; y por otro, las posibilidades y límites que esta estructura ofrece a su capacidad de expresión.

La representación espacial en la historieta tiene en el sistema de la perspectiva cónica como forma simbólica, un principio articulador de todos los demás elementos gráficos. Empero, hay en Los Supermachos una interpretación particular de este sistema de representación, que lo adapta y subordina a los fines expresivos de su discurso.

La representación temporal de Los Supermachos integra dos conceptos: por un lado, el tiempo lineal con un inicio y un final de desenlace imprevisible, en que cada historieta representa un ciclo de tiempo; por otro lado, el tiempo cíclico del mito y los arquetipos que encarna en el esquema básico de la comedia que se repite en cada una de las historietas y que sustrae al lector del tiempo cronológico y lo coloca en un tiempo caracterizado por la risa y la destrucción simbólica de las normas jerárquicas de la sociedad. Es decir, el tiempo de la fiesta, del carnaval y de las saturnales, protagonizado por personajes paradójicamente históricos y míticos que construyen una épica popular.

La épica popular que propone la historieta se construye por medio del realismo grotesco, categoría que propone una estética autónoma y contestataria del canon hegemónico.

El relato de la historieta toma de la vida cotidiana de los lectores los elementos esenciales para inventar caracteres y situaciones capaces de revelar las fuerzas operantes que determinan los conflictos sociales. De este modo las cualidades representadas en los personajes expresan las experiencias sociales del lector con el fin de producir un reconocimiento ético, un apoyo en la visión del mundo representada y una reflexión sobre el orden político en la vida del lector.

El diseño de los personajes se asienta sobre un repertorio simbólico de las jerarquías sociales que funciona como una matriz ideológica que preexiste y contiene a la historieta, razón por la cual aquellos son encarnaciones simbólicas de las figuras arquetípicas de este catálogo.

En Los Supermachos coinciden de modo eficaz momentos significativos de una época y de una situación histórica particular que logran consolidarse en sujetos concretos con sus características sociales e individuales, su apariencia física, su carácter intelectual y moral. Sin embargo, estos actores poseen cierta universalidad que permite que sean comprendidos por lectores alejados en el espacio y el tiempo locales.

El argumento del enredo narrativo es la sátira de las jerarquías sociales, que en todos los capítulos aparece con el mismo tono dramático y cómico, construyendo el espectáculo humorístico que es puesto en escena de principio a fin. De este modo, la historieta realiza su propuesta ideológica mediante una línea narrativa unívoca, en que las hipótesis de significación que el lector debe ensayar vinculando la imagen y el texto para interpretar correctamente el relato son sencillas. Para facilitar la lectura del código y la construcción de significados unívocos, la historieta propone signos estereotipados y preceptualizados.

Por último, desde el enfoque culturalista que ha guiado nuestra investigación, sostenemos que Los Supermachos es un producto desvinculado de la perspectiva de desarrollo burgués que define al artista y su obra, como creador único acentuando la individualidad y soledad del sujeto, pues afirmamos que Los Supermachos es un producto colectivo, corporativo y comprometido políticamente con un pensamiento crítico.

Lista de referencias

- Acha, Juan. 1988. *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Editorial Trillas.
- Aguirre Salas, Alejandro. 2013. *Próceres y gauchos en Fontanarrosa: arquetipos patrios argentinos y humor*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Anderson, Benedict. 1983. *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Angeli, Concetta d' y Paduano, Guido. 2001. *Lo cómico*. Madrid: Antonio Machado.
- Álvarez Junco, Manuel. 2009. *El diseño de lo incorrecto. La configuración del humor gráfico*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Bajtín, Mijail. [1941] 1999. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza.
- Bergson, Henri. [1899] 1991. *La risa*. Buenos Aires: Editorial Losada.
- Barbero, Jesús Martín, edit. 1997. *Proyectar la comunicación*. Bogotá: Tercer Mundo.
- , 2003. *De los medios a las mediaciones*. Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Barbieri, Daniele. 1993. *Los lenguajes del cómic*. Buenos Aires: Paidós.
- Benzecry, Claudio. 2002. "Jerarquías culturales y jerarquías sociales". En Carlos Altamirano, edit., *Términos críticos de sociología de la cultura*, 157-160. Buenos Aires: Paidós.
- Bonil (Xavier Bonilla). 2009. *Historia del humor gráfico en Ecuador*. Lleida (España): Milenio.
- Brea, José Luis. 2005. "Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad". En: *Estudios visuales: la epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Barcelona: Akal.
- Camacho Morfín, Thelma. 2006. "La historieta, mirilla de la vida cotidiana en la ciudad de México (1904-1940)". En Aurelio de los Reyes, coord., *Historia de la vida cotidiana en México*, t. V, vol. 2: 49-79. Siglo XX. *La imagen, ¿espejo de la vida?* México: El Colegio de México, Fondo de Cultura Económica.
- Cosse, Isabella. 2014. *Mafalda: historia social y política*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Crompton, Rosemary. 1993. *Clase y estratificación: una introducción a los debates actuales*. Madrid: Tecnos.
- Dorfman, Ariel y Mattelart, Armand. 1977. *Para leer al pato Donald*. Valparaíso: Universidad Católica de Valparaíso.
- Eco, Umberto. [1968] 1993. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Lumen.
- Foucault, Michel. 1976. *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. Madrid: Siglo Veintiuno.
- García Canclini, Néstor. 1990. *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Gasca, Luis y Gubern, Román. 2011. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.
- Guerrero, Andrés. 1998. "Ciudadanía, frontera étnica y compulsión binaria". En *Íconos*, Número 4, 112-22. Quito: Flacso.
- Gociol, Judith y Diego Rosenberg. 2000. *La historieta Argentina*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Hall, Stuart. 2013. *Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en los estudios culturales*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Johnson, John J. 1997. *Latin America in caricature*. Austin: University of Texas.
- Knight, Alan. 2013. *Repensar la Revolución Mexicana*. México: El Colegio de México.
- Mancuso, Hugo R. 2001. *Metodología de investigación en ciencias sociales*. Buenos Aires: Paidós.
- Masotta, Oscar. [1970] 1982. *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, Nicholas. 2003. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Monsiváis, Carlos. 2000. *Aires de familia. Cultura y sociedad en América Latina*. Barcelona: Anagrama.
- , 1977. "Notas sobre la cultura mexicana en el siglo XX". En El Colegio de México edit., *Historia General de México*, tomo 4, 303-459. México: El Colegio de México.
- Panofsky, Erwin. [1927] 2010. *La perspectiva como forma simbólica*. México: Tusquets Editores.
- Pacheco, Eduardo y Moreno, Carlos. 2001. *Perspectiva, comunicación, arquitectura*. México: Prentice Hall.

- Pollock, Jonathan. 2003. *¿Qué es el humor?* Buenos Aires: Paidós.
- Poole, Deborah. 2000. *Visión, raza y modernidad: una economía visual del mundo andino de imágenes*. Lima: Sur casa de Estudios del Socialismo.
- Porter, Tom y Goodman, Sue. 1991. *Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Quijano, Aníbal. 2000. "Colonialidad del poder y clasificación social". En *Journal of World Systems Research*, vol. VI, number 2, 342-86. New York: Binghamton University.
- Reyes, Aurelio de los, coord. 2006. *Historia de la vida cotidiana en México*, t. V, vol. 1, *Siglo XX. Campo y ciudad*. México: El Colegio de México, Fondo de Cultura Económica.
- , 2006. *Historia de la vida cotidiana en México*, t. V, vol. 2, *Siglo XX. La imagen, ¿espejo de la vida?* México: El Colegio de México, Fondo de Cultura Económica.
- Rius [Armando del Río García]. 1985. *La vida de cuadritos*. México: Grijalbo.
- , 2005. *Mis supermachos*. México: Grijalbo.
- , 2009. *De aborto, sexo y otros pecados*. México: Debolsillo.
- , 2010. *El arte irrespetuoso. Historia incompleta de la caricatura política según Rius*. México: Debolsillo.
- , 2010. *La revolución femenina de las mujeres*. México: Debolsillo.
- Steimberg, Oscar. 1977. *Leyendo historietas*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- , 1998. *Semiótica de los medios masivos: el pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.
- Schmidt, Samuel. 2006. *En la mira. El chiste político en México*. México: Santillana, Taurus.
- Volóshinov, Valentín. [1930] 1976. *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Wallerstein, Immanuel. 2007. *Geopolítica y geocultura: ensayos sobre el moderno sistema mundial*. Barcelona: Kairós.
- Williams, Raymond. 2009. *Marxismo y literatura*. Buenos Aires: Las Cuarenta.

Anexo

Mis Supermachos, historieta 28.



Portada del libro

LOS SUPERMACHOS



→ LOS SUPERMACHOS

*** de * San * Garabato *****

NUM.
28

